1997年12月1日発行（毎月1回・1日発行） 第3巻第12号 通巻31号
SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

月刊 NEO·GEO FREAK ネオジオフリーク

1997 12月号 590yen 芸文社



侍魂〜サムライスピリッツ〜
特別付録 スペシャルポスター

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
★隠しキャラ対CPU戦攻略&設定原画集

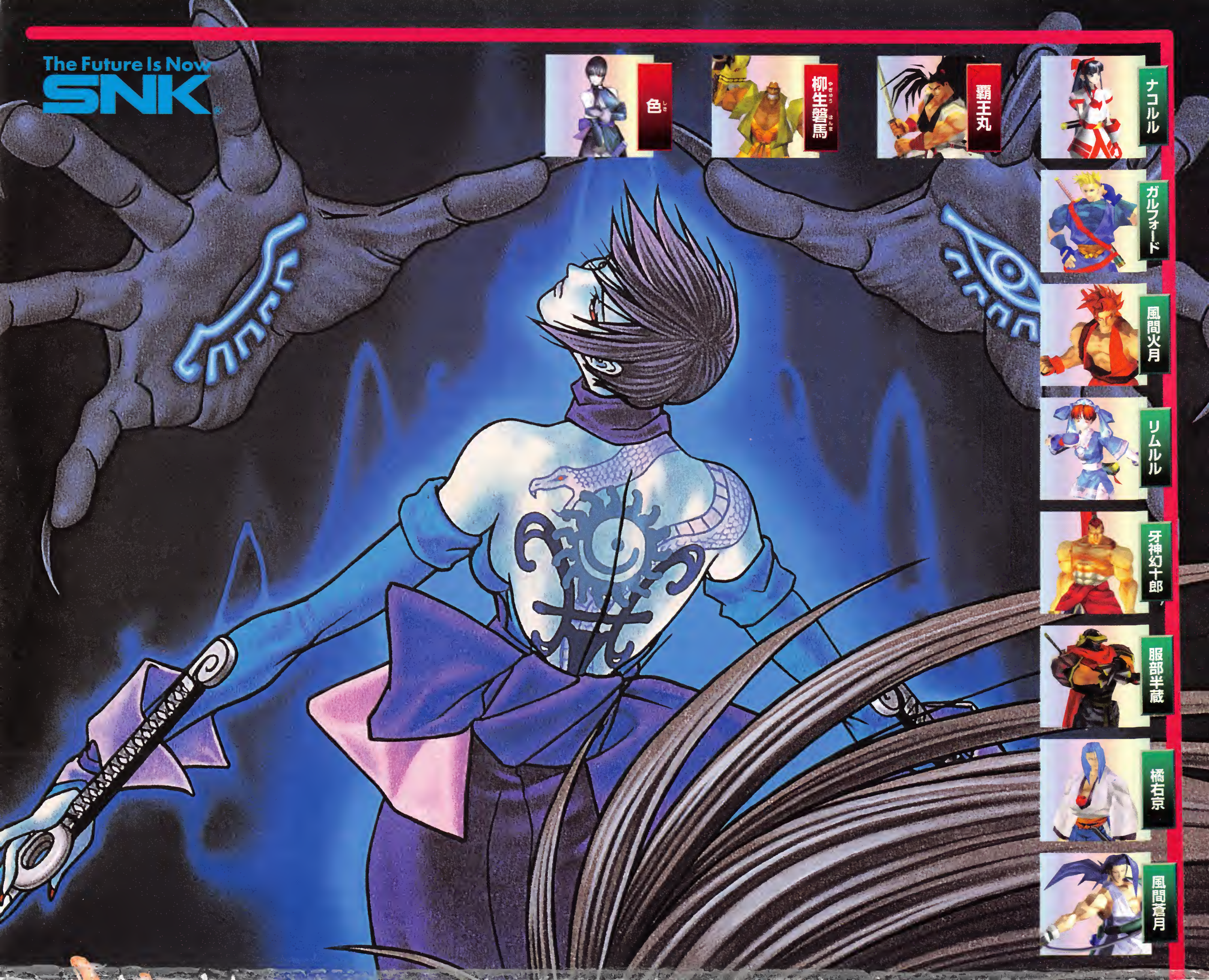
連載
生駒治美"碧い砂時計"
安井邦彦"遊びは終わりだ!!"
野中政宏"へへ、燃えたろ?"

侍魂 〜サムライスピリッツ〜
キャラ別必殺技解説

SNKオフィシャルラジオ番組
『ねおちゅぴ』のすべて!!

懐かしのあの場面から、最新のこの場面まで
ネオジオTVCM特集

本邦初公開!!
白井影二の読者ハガキへのお礼コミック



The Future Is Now
SNK
色
柳生髻馬
覇王丸
ナコルル
ガルフォード
風間火月
リムルル
牙神幻十郎
服部半蔵
橘右京
風間蒼月



新生 サムライスピリッツ、見参。
©SNK 1997
侍魂
SAMURAI SPIRITS
HYPER NEOGEO 64
サムライスピリッツ
TM
画面はすべて開発中のものです。あらかじめご了承下さい。
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp

SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON SCITRON

-RADIO DRAMA- CD 97.11.7 ON SALE

THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD -宿命編-/SNK



CD:PCCB-00286　¥2,548(税込)

好評発売中!
-RADIO DRAMA-
THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD
-激突編-/SNK
CD:PCCB-00281　¥2,548(税込)

人とオロチとの闘いが、
今最後の時を迎えようとしている。
果たして、その答えは!?

インタラクティブラジオドラマ第13弾は激突編に続き、～宿命編～の登場!
「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

出演声優…草薙　京/野中政宏、八神　庵/安井邦彦、神楽ちづる/斎藤亜紀子、二階堂紅丸/モンスター前塚、不知火　舞/曽木亜古弥、麻宮アテナ/栗栖ゆきな、ユキ/小島朋子、山崎竜二/石井康嗣、七枷　社/栗根まこと、クリス/緒方りお、シェルミー/西川葉月、オロチ/くまい　もとこ、ナレーション/大塚明夫

演出◆千葉　繁

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)　深夜25：00~25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)　深夜25：00~25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)　深夜24：00~24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)　深夜24：40~25：10
*10月より大阪/毎日放送の放送時間が変更になりました。

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
11月放送のラジオドラマは「マリーのアトリエ」

CD 97.12.3 ON SALE
マリーのアトリエ　ドラマCD
CD:PCCB-00291　¥2,548(税込)

12月放送予定ののラジオドラマは「ヴァンパイアハンター」

CD 97.11.19 ON SALE



子安・氷上のゲムドラナイト ON CD

CD:PCCB-00289　¥2,548(税込)
初回特典:子安・氷上のオリジナル「CLUB　G」特製ステッカー

放送1周年をむかえる「ゲムドラナイト」のオリジナルアルバムがついに登場。新旧オープニング・エンディングテーマを始め、クリスマスソング、ゲムドラ名場面集、ドラマも収録した充実の1枚!!

<収録内容>
動物たちの夜~ゲムドラナイトオープニングテーマ~/Open Sesame~時空旅行~/星月夜/あなたに出会えてよかった/ゲムドラ1年間を振り返って/いてよね~ゲムドラナイトエンディングテーマ~　他　ドラマも収録

ドラマ特別ゲスト:千葉繁、大塚明夫、松本保典、金丸日向子、長沢美樹

-SNK Characters Sounds Collection Vol.4- CD 97.11.19 ON SALE

テリー・ボガード/SNK　新世界楽曲雑技団



CD:PCCB-00288　¥1,529(税込)

初　回　特　典
スーパーピクチャーCD

大好評のシリーズ第4弾は、餓狼伝説、KOFシリーズでお馴染み「テリー・ボガード」の登場だ! 橋本さとし演じる、陽気で心優しきナイスガイ=テリーの魅力を存分に味わってくれ。テーマ曲「クリキントン」「Big Shot!」「クリといつまでも」、出演作品のボイスコレクションも、もちろん収録。テリーを語るにはこの1枚でOKだ!

<収録内容>
クリキントン(オリジナル/アレンジ)/Big Shot!(オリジナル/アレンジ)/クリといつまでも(オリジナル/アレンジ)　/テリー・ボガード　インタビュー（新録音）声の出演：橋本さとし
[餓狼伝説2、餓狼伝説スペシャル、餓狼伝説3、REAL BOUT餓狼伝説、K.O.F.'96、REAL BOUT餓狼伝説スペシャル、K.O.F.'97より]

-SNK Characters Sounds Collection Vol.5- CD 97.12.3 ON SALE

KOF'97キャラクターズドラマ　SPECIAL EDITION/SNK

CD:PCCB-00292　¥1,529(税込)
初回特典:スーパーピクチャーCD

SNKのクレーンゲーム、ネオミニ専用アイテムとして話題を呼んでいる、KOF'97キャラクターによるオリジナルドラマを収録したシングルCD6枚を、全て1枚のアルバムに収録したレアアイテムが、1500シリーズという驚愕の価格でサイトロンレーベルよりリリース!

MANIKYUA-DAN CD 97.11.19 ON SALE



まにのろぢ～/まにきゅあ団

CD:PCCB-00290　¥2,548(税込)

お子さまからマニアまで楽しめる超ごらく音楽集団登場!
インディーズでカルトな人気で注目を浴びている
「まにきゅあ団」ついにサイトロンよりメジャーデビュー!!

メンバー
細江 "団長" 慎治 (Key.)/江幡 "maimai" 育子 (Vo.)/佐宗 "AYA"　綾子 (Key.)/佐野 "電磁" 信義 (MP)/佐々木 "さ男" 宏人 (MP)

<収録曲>
海賊パイレーツ/砂場ウォーズ/HERO HERO HERO/がうがう/おくちはへのじ/愛しの家電/カオス秋葉原/モンスターマシーン/さかなはさかな/明日のサル/機械の王国

-Fantastic Character Series- CD 97.11.7 ON SALE



VAL PROJECT presents MY DREAM
- スペシャル・ヴォーカル・アルバム -

CD:PCCB-00285　¥2,548(税込)

STARRING
西村朋紘/辻谷耕史/立木文彦/玉川紗己子

VAL projectの魅力あふれる超豪速球本格派アルバムがサイトロンから、ついに発売決定!

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 12月号

★＝プレゼントのあるページを表してます
☆＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●侍魂～サムライスピリッツ～ ©SNK 1997
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

SNK
オフィシャル
ラジオ番組

ねおちゅぴのすべて!!

NEO CHUPI



生駒・神谷の最強タッグと『ねおちゅぴ』の魅力に大接近!!

**10月からはじまったラジオ番組『ねおちゅぴ』！
みんな放送はちゃんと聞いてるかな？
その『ねおちゅぴ』の収録現場にお邪魔して、
この番組ができるまでの裏話や過程etc…、
番組では分からない色々な話を
突撃レポートしてきたぞ！
もし、まだ『ねおちゅぴ』を知らない君も、
これを読んだら『ねおちゅぴ』のとりこになること間違いなし！**

ねおちゅぴって何だ!?

11月号のトピックスのページでもお知らせしたが、知らない人のためにちょっとおさらいしよう。

『ねおちゅぴ』とは、10月10日からはじまったSNK提供のラジオ番組のこと。

パーソナリティは『サムライスピリッツ』のナコルル役でお馴染みの生駒治美と、今回の『侍魂～サムライスピリッツ～』でナコルルの妹リムルル役を演じている神谷けいこという大阪出身の2人！

「SNKのオリジナリティある番組」をキャッチフレーズにしたこの番組は、なんとパーソナリティ2人のトークがオール関西弁！

内容はSNK提供というだけあって、SNKの最新情報やオリジナルラジオドラマ、パーソナリティ2人の個人情報など盛り沢山！ 色々な形でゲストも予定している。

実は芸文社も提供しているので、もしかしたらネオジオフリークの秘密情報も聞けるかもしれないぞ！

「天王寺のお嬢」こと生駒治美と、「都島のだだっ子」こと神谷けいこの2人が本音で語るトークは、ファンならずとも魅了されるぞ！

放送日時

ラジオ大阪（1314KHz）
毎週金曜日24時30分～25時

ラジオ日本（1422KHz）
毎週土曜日24時2分～24時30分

東海ラジオ（1332KHz）
毎週月曜日23時30分～24時

記者発表

9月27日、東京・某スタジオで『ねおちゅぴ』の第一回目の収録がおこなわれた。

この日は同時に『ねおちゅぴ』のお披露目をかねた記者発表がおこなわれたのだ。

生駒「秋ですね」
神谷「秋といえば…」
生駒＆神谷「ねおちゅぴですな♡」

という2人の大ボケトークで記者会見がはじまった。

取材陣の多さに「こんなに集まったん？ 緊張するわ」といっていた2人だったが、全然そんな様子も素振りも見せずに、写真撮影や取材陣の質問に応えていた。

神谷「大阪人の根性みせたろかっていうか」
生駒「でも、ベタベタすぎて嫌われたらやだよ」
神谷「でも今流行は大阪弁だから」
生駒「じゃあたし東京弁でしゃべるわ（笑）」

といった具合にかけあいの息もピッタリ！

全体的に大阪のノリで番組を作っていきたいということで、2人は終始お国言葉の関西弁でしゃべりまくった。

そして、そんないい雰囲気のまま第一回の収録へと突入したのだった。



取材陣のリクエストに答えて色紙を手にほほ笑むお二人。色紙には神谷さん直筆のイラストが



ナコルルねえさまはしっかり妹をフォローしていたぞ



リムルル同様、ねえさまを立てる（!?）神谷さん

実録！ラジオ番組『ねおちゅぴ』ができるまで♡

ラジオ番組『ねおちゅぴ』ができるまでを番組担当“10円まどか”ことSNK宣伝課安田円嬢に簡単に再現してもらったぞ！

1 打ち合わせ

その日は、番組名を決めることからはじめた。インパクトの強いものを考えたかったのに神谷さんの口から出たのは、『レバニラ』や『乳酸菌』などのインパクトは強いが、意味不明なものばかりだった。

その発言に皆も刺激され次第に壊れた発言を連発。しかし気がつくと、神谷さんが提案した、仮タイトルの一つ『ネオスピリッツ』を変化させた『ねおちゅぴ』というタイトルに落ち着いていた。

そして、アットホームな番組を作ろうとスタッフ全員にあだなをつけることになる。「セバスチャン」「デンジャラス」など生駒さん、神谷さんの思うままに決定されていったのだった。

2 資料作成

記者発表の当日に、関係各社に配布する『ねおちゅぴ』の資料を作成する。がしかし、この時点でどんなコーナーをやっていくのかが決定していなかったので困難を極める。

同じ頃、資料と一緒に同封する、生駒・神谷両名の写真撮影がおこなわれた。

3 記者発表

記者発表にきてくださった方々にサインを持って帰っていただこうと、パーソナリティ2人はサイン色紙を用意する。当日、短時間で40枚という枚数をこなしてもらうことになる。とにかく時間がない。しかも神谷さんのサインにはイラストがあり、色を塗るという必要があったため事態は深刻に…。

そんな時、八神庵役の安井邦彦さんが遊びにやってきた。これは神の贈物とばかりに安井氏をゲット。イラストの色塗りをしてもらうのだった。

そして2人はアミューズメントマシンショーで無料で作成した『ねおちゅぴTシャツ』を着て記者の前に登場。人の多さに戸惑いながらも質疑応答、写真撮影をこなし、記者発表を終了。



この取材陣の数！『ねおちゅぴ』に対する注目度がわかるね

4 収録

2人ともラジオ番組のパーソナリティは初めてということで緊張した様子。フリートークにも戸惑いを見せていた。普段しているような自然な会話も固くなっていたが、次第に緊張も解け収録は順調に進んでいった。

しかし、よりよい番組を作りたいと何度も入念な打ち合わせをおこないながら進めたため、収録は長時間に及んだ。



ブースを見守るスタッフ。ここから指示が飛ぶのだ



ブース内のお2人、地雷トーク発動開始！

5 放送

長時間に及んだ収録の編集を終え、1回目の放送が無事終了。心配していたリスナーからのハガキもたくさんきてパーソナリティの2人をはじめスタッフ全員が感激したのだった。



大量のハガキに囲まれてご満悦のご様子です♡

プロデューサーのお言葉

——番組が企画されたきっかけは？

「大阪の『ネオ・ラ・ジオ』しかSNKのラジオ番組がなかったので、“他の地域の方にもSNKの番組を楽しんでもらいたい。すべてのSNKファンのために、SNKらしい番組を、SNKが届けよう”と考えたのがきっかけです」

——今のところの手応えは？

「とりあえずGOOD！予想をはるかに上まわるお便りをいただき、スタッフ一同盛り上がっています。改めてSNKファンの方々の暖かさに触れ、パーソナリティの2人も感激しております。

また、どれだけ皆さんの期待に応え続けられるか？というプレッシャーもスタッフと共に強く感じています」

——番組の方向性は？

「とにかく『手作りの番組』ということです。誰の手によるものか？勿論それはリスナーの方々の手によるものでなくてはなりません。よくあるヤラセではなく本気で皆さんのご意見・希望を取り入れて、番組の中でみなさんと一緒に何らかの夢を実現していきたいと思っています」

——どんな味を出していきたいですか？

「お聞きのように生駒・神谷の天然さは天才的といえます。まさに大自然!? したがって他の声優さん方のような優しい女の子、お姉さんといったテイストでは彼女たちの魅力を表現しきれません。2人をよく知る人間の一人として彼女たちの名誉のためにいっておきますが、声優、あるいは女優である彼女たちにとって優しく可憐といったテイストで番組をおこなうのはたやすいのです。

しかし、この番組ではあえてその道を選びません。そういったテイストでは彼女たちの演じる『ナコルル・リムル』と彼女たち自身が混同されてしまうからです。もちろんそれがよくないとは考えませんが、この番組『ねおちゅぴ』はすべてのSNKファンのことを考えています。

SNKを代表する声優である生駒さんと、その妹分として登場した神谷さんの2人に幅広く語ってもらうために、彼女たちにとって最も自然な大阪弁トークとなりました。

調味料なしの生駒治美・神谷けいこの天然素材の味。これが『ねおちゅぴ』の味です」

——番組の聞きどころは？

「やはり生駒・神谷の絶妙なトークです。『ナチュラル・ボーン・大阪人』の彼女たちは本当に素敵&おもろい女性です。そんな2人の大阪弁トークはある意味で安心感すら感じられるのでは？また、ゲストを含めどんなネタが飛び出すか？ルーティンワーク的に番組を作る気は毛頭ないので、毎週新鮮な気持ちで聞いてください」

突撃!!『ねおちゅぴ』パーソナリティーインタビュー!!

生駒治美&神谷けいこ

収録終了直後、パーソナリティーの生駒治美、神谷けいこの2人に、『ねおちゅぴ』について聞いてみたぞ！　スタッフに囲まれて、また終了直後ということもあってか、かなりハイテンションなお2人の会話をお楽しみください♡





神谷(かみたに)けいこ

誕生日：2月13日
出身地：大阪府
血液型：O型
趣味・特技：料理、釣り
特技：機械体操
主な経歴：
〈TV〉NHK『徳川慶喜』（'98年1月～大河ドラマ）、『水曜シリーズドラマ・月の船』レギュラー、NTV火曜サスペンス劇場『警視庁鑑識課』シリーズレギュラーなど
〈映画〉京都映画塾卒業制作『遥か…』
〈ラジオ〉NHK　FMラジオドラマ『鉄の輪』
〈舞台〉劇団☆新感線　5本
など

※生駒治美のプロフィールは連載コラム（133P）をご参照ください。

私たちに不可能はない！

——収録お疲れさまでした。何回か収録を終えられて、手応えの方はどうですか？

神谷：ばっちりやねぇ。私たちに不可能はないね（笑）。

生駒：いや、もう不可能だらけやん（笑）。でも、まぁハガキもたくさんきたしね。

神谷：そうそう、あんなにくると思わんかったよね。ババ抜きできるくらいが精一杯かなと思ってたから…。だから自分で書かなあかんかなぁとかいってたよね。

生駒：うん、お友達とかに書いてねとかいったり（笑）。

神谷：はじめはかなり不安だったんですよ。すべてにおいて。最初はアイコンタクトもできなかったし。

生駒：そうそう。息も全然合わへんかったし。合わせてしゃべるところをばらばらにいったりとか。結構、大変やったし…。でも、今日はばっちりやったよね。

神谷：うん、ばっちりやった。回を重ねるごとにクオリティが高くなっていく（笑）。

生駒：どこがやねんとか思われてるかもしれへんで（笑）。



ポーズを取る生駒さん対し、ケーキにファークのいく神谷さん

地雷娘&キング・オブ・クラッシャー



差し入れのケーキを食べるお2人。美味しそうですな、しかし大きなケーキ…

——『ねおちゅぴ』のタイトルの由来を教えてください。

神谷：今、『ねこぢるうどん』と『おるちゅばんエビちゅ』というマンガがとても好きで。会議中、ちょうど何かないかなという話が出た時に、私がそれを好きという話をしたら、スタッフの中で一時、幼児言葉がはやったんです。

生駒：そうそう。その流れで、最初『ネオスピリッツ』というのがあったんだけど、なんかノーマルやなということになって、けいこちゃんが幼児言葉にしましょうと、それで決定しました。

——『天王寺のお嬢』、『都島のだだっこ娘』の由来はなんですか？

生駒：もうそのままなんだけど、住んでるんですよ（笑）。

神谷：ただね、私は「だだっ子」が気に入らない。

生駒：そのまんまやん（笑）。

神谷：いや違う！　どうせなら、なんか…、四文字熟語で、いい言葉ない？

生駒：露天風呂ちゃう？　焼肉定食とか。

神谷：ちゃう（笑）。

——生駒さんから見た神谷さんはどういう人ですか？

生駒：けいこちゃんは、そうですね、だだっ子です（笑）。

神谷：あれ～（笑）。自分が悪役になってでも姉をたたえようとする愛が分からんか？

生駒：もう地雷のような奴です（笑）。ぼやっと歩いてたら、けいこちゃんの勢いにふき飛ばされてしまいます。

神谷：地雷のように志しが強いということですか？

生駒：ちょっと違うねんけど（笑）。

——逆に神谷さんから生駒さんは？

神谷：一言でまとめてあげるわ。"キング・オブ・クラッシャー"、これだけで結構（笑）。…うそ、もう他に語ることはない。愛するお姉ちゃま♡

生駒：一応フォローしてんねんな（笑）。

——番組を進めるにあたって2人で話し合ったことなどありましたか？

生駒：ちょっと違うんやけど、けいこちゃんがね。どうしましょーとかFAXで送ってきたことあったよね。なんかいきなりマンガをコピーした変な男の人の絵を、だらだら～って送ってきたよね。夜中の12時頃（笑）。

神谷：そんなん、いきなり夜中の4時に台本送ってくる奴に比べたら（笑）。名前はいえないけど、滝麻呂（※ー）っていうんですけどね（笑）。

生駒：けど結局、連絡つかなかったことが多かったよね。



ハガキを手にほほ笑む２人

神谷：私がね、一生懸命連絡してるんですけど、お姉さんの方がブッチするんですよ。
生駒：してないやん。ちゃんと留守番電話に入れたやろ。
神谷：私がね、こういうネタやりましょってＦＡＸしたものを見て、きっと「ハンッ」って鼻で笑って破って捨ててるんですよ（笑）。
生駒：いや、私はけいこちゃんのこうしましょっていうＦＡＸを見て、ちゃんと自分の意見を留守番電話に入れたのに、みんな消えちゃってたんですよ。あんたの留守番電話がめちゃめちゃ悪いねん。
神谷：こうやって私の留守電のせいにするんですよ（笑）。
まぁ、今回はそうやってんな。まじで。留守電入れてもかってなかった私の携帯が悪かってん。元々父の持ち物だから父が悪いのかも（笑）。

私たちはリスナーの味方です

——どんな番組にしたいですか？
神谷：やっぱり、手作りの番組ですからね。ハガキはすべて目を通します。
生駒：そうですね。一方通行にならないように、できるだけ頂いたハガキに反応していきたいな。とりあえず形あるものにしていきたい。
神谷：あったかい番組に。
生駒：それでね、のちのち何か色々なものにつなげていけるような番組にしていきたいな。
神谷：ゲームを全然知らない人からもハガキを何枚かいただいたりして。そうですね。誰でも楽しめる番組にしていきたいなとも思いますねぇ。

——やはり『ねおちゅぴ』のキーワードは「海外ロケ」？
生駒：あっそれはね、滝麻呂がお金を出してくれるっていうから（笑）。
神谷：私たちは悪いなぁと思うんですけどね、もう涙ながらに切実に、頼むんですよ。彼が（笑）。
生駒：滝麻呂さん忙しいから、お金使う暇がないんだろね。
滝麻呂：そんなこといってない。（滝麻呂氏、乱入！）
神谷：心の声が聞こえるんですよ（笑）。
——最後にリスナーの皆さんにメッセージをお願いします。
神谷：私たちは決して仲悪くないですから（笑）。
生駒：勘違いしないでください。
神谷：酷いこといったりしてますけど、その裏には愛がありますから。
生駒：ラブラブけいこやからな（笑）。
神谷：だから安心してハガキたくさんください。プレゼントも待ってるからね。
生駒：差し入れ大歓迎（笑）。
神谷：ほんま末ながくよろしくお願いします。
——ありがとうございました。



神谷さんお気に入りの「馬場」と書かれたイカすハガキ

PRESENT!

生駒治美・神谷けいこのサイン入り色紙を5名様にプレゼントしちゃうぞ！
ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号そして、この記事の感想を記入のうえ、〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 (株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部『ねおちゅぴサイン色紙プレゼント』係まで。
締切りは12月9日必着（発表は発送をもってかえさせていただきます）。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

おハガキ大募集

ねおちゅぴではおハガキを募集しているぞ。パーソナリティの2人に対する応援のおハガキ、質問、こんなコーナー作って欲しいetc…、何でも受けつけているとのこと。とにかく何でもいいからどんどんハガキを送れ〜！ ということらしい。
またハガキを送る時に自分で撮ったネオプリをはると非常に喜ばれて、採用される確率が上がるかも…しれないぞ！ 現在企画されているコーナーは次の通り。

●歌詞をつくるんやー

番組の主題歌を作ろうというコーナー。主題歌の歌詞、曲はもちろんのこと、ジャケット写真のイメージイラストまで幅広く募集しちゃうぞ！

●大自然のおしおき

「私は自然をこんな風に守った」または、「大自然を汚しているこんな悪い人もいるんです」などの自然について考えるコーナー。

●おまけの2分館

アドリブでやる2分間のミニドラマ。その『お題』を募集。2人にやって欲しい『役』や『シーン』のほか、台本を送ってくれちゃってもOK！

●正しい物の壊し方

クラッシャー生駒にちなんだコーナーで、物を壊した話を募集。生駒治美を越えるのは君だ！

オリジナルキャラ&名前募集



『ねおちゅぴ』マスコットキャラクターである神谷けいこが描いたパンダのイラストの名前を募集するぞ！
しかも募集するのは名前だけではない！
「これよりもこっちの方がねおちゅぴには合ってる！」とか「私の方がもっとカワイイキャラ描けるぞ！」と自らイラストを描いて送ってもOKとのこと！

おたよりの宛先
〒552-01
ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』
ネオジオフリーク係

※１：『ねおちゅぴ』の構成作家

声優インタビュー

中村大樹（なかむらだいき）

いつか自分の手で覇王丸を自在に動かしてみたいです!!



発売が待ち遠しい『侍魂～サムライスピリッツ～』。

そのポリゴンになったサムスピで覇王丸役が新しくなったのは先月お知らせした通り。

発売に先駆けて、新・覇王丸こと中村大樹さんに、収録の時の話や先日おこなわれたAMショーの時のことなど、色々とお話を聞かせてもらった。

中村大樹

誕生日：12月25日
血液型：A型
出身地：東京都
身長：170cm
趣味：旅行、野球
特技：殺陣、ボクシング
担当ネオジオキャラとゲーム名：覇王丸（侍魂～サムライスピリッツ～）
その他の仕事
アニメ：『赤い光弾ジリオン』（デイブ）、『鎧伝サムライトルーパー』（伊達征士）、『桃太郎伝説』『新桃太郎伝説』（竜神太郎）、『勇者エクスカイザー』（スカイマックス）、『機甲警察メタルジャック』（アグリ亮）、『三国志』（劉備玄徳）、『南国少年パプアくん』（カオル）、『ミュータントタートルズ』（レオナルド）、『勇者特急マイトガイン』（ガイン）、『ガンダムX』（シンゴ・モリ）、『モジャ公』（ドンモ）『ビーストウォーズ～超生命体トランスフォーマー』（ライノックス）、『烈火の炎』（木蓮）、『ビーロボカブタック』（クワジロー）、『学級王ヤマザキ』（おばば様）、『こどものおもちゃ』（千石先生）
アルバム：『ACT#1』、『小説（ロマン）』、『賢者の選択』（ビクター）
シングル：『シーブリーズラブ』、『EDEN』（ビクター）

最初は経験でとはじめた声優が知らぬうちに本業に！

――この世界に入ったきっかけを教えてください。

「古川登志夫さんの劇団に所属していた時に、『宇宙戦艦ヤマト』の劇場版の完結編にゲストで出演させていただいたのが声優として初めての仕事ですね。その時に初めてこういう声優という仕事があることを認識しました。

実はもともと声優を目指していたというより、役者志望だったんです。役者をやっていてもドラマなどで音がうまく拾えなかった時などに、あとから声だけ録り直すということがあるので、声優の仕事をやっておいて損はないかなと思ってはじめました。でも、やっていくうちに声優の仕事の方が忙しくなっちゃったという感じなんです（笑）。

それで今は洋画の吹き替え、ナレーション、アニメーションの仕事などを中心に活動してます」

――格闘ゲームの声を今まで担当したことがありますか？

「あったかもしれませんが、ちょっと覚えてないです。格闘物のアニメーションはありましたけどね。TV版『餓狼伝説』のビリー・カーンと劇場版『餓狼伝説』のキム・カッファンをやりました」

覇王丸は自分と似ている部分と憧れの部分を持つ男

――今回はサムライということですが、覇王丸の第一印象はどうでしたか？

「がっちりしていて強そうだなと思いました（笑）。放浪しているというか、自由気ままな暮らしをしているというのは、どこかうらやましい感じです。ああいう生き方は男にとってある種、憧れるところがありますね」



覇王丸

『侍魂～サムライスピリッツ～』
©SNK　1997

――時代物ということで意識した点はありますか？

「時代劇は好きなんで、全然違和感はないですね。すぐ溶けこめました」

――覇王丸に対して持っているイメージを教えてください。

「顔は精悍でたれ目で無精髭をはやしてて、初めて設定資料を頂いて見た時に、見た目はちょっと自分に近いなと思ったんですよ。まあ僕はもう少し小柄ですけど（笑）」

――今回はアフレコした時に画面はあったんですか？

「ありましたね。ボイスの収録の前にこういうイメージのゲームですよって、映像を見せてもらいました」

――自分と重なる部分などはありましたか？

「普段はわりとのんびりしてるけど、ことを起こす時は敏速にやるという『不言実行』的なところなんかは似てる気がしますね。あと、お酒が好きなところとかかな（笑）」

――それじゃ特別に役づくりしたということはなかったという感じですか？

「そうですね。あまり意識しませんでした。まあ、強いていえば声を太くしようと心がけたぐらいかな？」



実はSNKと縁のある中村さん

▶声優インタビュー　中村大樹

順調な収録の影にノリのいいSNKスタッフあり!

――ボイスの収録はどうでしたか?

「アニメや映画と違って、口の動きに合わせなくてもいいのは、一番よかったですね。自分の間で芝居ができるんでそれはやりやすかったです。

ただどうしてもト書きというか絵の説明がないので、状況とかが摑みずらかったです。だからその部分に関しては、そのつど監督との打ち合わせをしながらやりました」

――収録は順調でしたか?

「そうですね。スタッフが大阪の人達ばかりだったので、とってもノリがよくてやりやすかったです。初対面な気がしなかったっていうか。昔から一緒に仕事をしてるんじゃないかなという感じでしたね。おかげでテンションもいい感じに上げられて、思ったよりもすぐ終わりましたね」

――だいたいどのくらいかかりましたか?

「2時間ぐらいだったかな? 何か雑談の方が長かったかもしれません。雑談といっても仕事の打ち合わせの話をしていたんですけど(笑)」

――苦労したのはどんなところですか?

「いつもどっちかっていうと楽しんでやってるんで、苦労したことってないんですが…(笑)。う〜ん、そうですね(しばらく悩んで)、何度も同じ台詞を聞くことが多いので飽きがこないようにというのと、ゲームセンターってうるさくて台詞が聞き取りずらいじゃないですか、だからなるべく強めに、はっきり、力強くというのを意識するのにちょっと苦労しました」

――気にいっている台詞はありますか?

「勝ち台詞だと思うんですけど"酒の肴にもなりゃしねぇ"ですかね」



どんな覇王丸なのかは、ゲームが出てからのお楽しみ!

AMショーの熱気に圧倒されつつもドラマを熱演!!

――先日のAMショーイベントの感想をお聞かせください。

「あいうゲームのショーの会場にいったのは初めてだったので、ブースと人の数にびっくりしましたね。そんな中でラジオドラマ風に舞台の中央にマイクを立ててやるというのは、なかなか役に入りずらい状況でしたね。でも、回転扉から現われるという演出がされていたり、ステージは凝ってましたね。

一応約束で、こっちのブースでこういうイベントをやっている時は隣のブースは静かにするという決まりがあったらしいんですけど、シリアスなシーンでいきなり館内放送が流れるというアクシデントが(笑)。まあ、色々ありましたけど、そういうのもライブという感じでなかなかよかったですね」

――ドラマはどうでしたか?

「リハーサルなしのほとんどぶっつけ本番でやったのですが、幻十郎役のコング桑田さんがとても気さくな方で、ずいぶんと盛り上げて頂きました」

――『侍魂〜サムライスピリッツ〜』はやりましたか?

「やりました。AMショーのイベントでゲーム大会みたいなものがありまして、予選で300人ぐらい集まっていた中から勝ち抜いた8人が、僕のチームとコングさんのチームに4人ずつ分かれて対戦したんです。3対1ぐらいでコングさんのチームが勝ったんですけどね。もし引き分けたら僕とコングさんとで闘うことになってたんですよ。だから、休憩時間に練習させてもらいました」

――覇王丸を使ってみた感じはどうですか?

「カッコイイですね(笑)。それと、自分で動かしたキャラクターが自分の声でしゃべっているというのはやはりうれしいですね。でも、全然動かし方が分からなくて、ただガチャガチャ動かしているうちに『旋風裂斬』が出たり、ただ動かすのが精一杯という感じでしたね。でも動かさなきゃなんにも生まれないわけですから。

でもやっぱりね、自分で自由に動かせるようになりたいですね。ゲーム出たら練習しようかな、とか思ってます」

舞台がらみで覚えた殺陣とボクシングいつかお披露目を…?

――特技に殺陣とボクシングとありますが、その辺のお話を聞かせてください。

「殺陣は劇団に所属していた時に劇団の代表の古川さんに教えてもらったのがきっかけで、道場にも通ったりしました。今でもたまにやっていて、舞台でそういうシーンがあった時などにお披露目してます。

もし今後サムスピ関係のイベントでリクエストがあれば、型をやってみるのもおもしろいかもしれませんね(笑)。

ボクシングの方は、以前Vシネマでボクサーの役をやった時にジムに通って、スパーリングができるくらいまではやりました」

――趣味は何でしょうか?

「旅行かな? なかなかまとまった休みが取れないんで、芝居がはねたあとなどに時間をみつけて近場にいったりしています」

――近くというと、どの辺りですか?

「箱根はもうかれこれ100回ぐらいはいってるんじゃないかな?」

――100回ってことはもう箱根は知り尽くしてるって感じですね?

「そうですね。箱根だったらだいたいの旅館は泊まってるんじゃないかな(笑)」

――野球をやられているということですが…。

「事務所のチームに入ってます。あとは、業界のあちこちのチームにピンチヒッターで呼ばれたら参加するという感じです」

――ちなみにポジションはどこですか?

「特に決まってないです。オールマイティという感じかな」

――今後の活動予定を教えてください。

「11月25日から30日まで、東京の大塚・萬スタジオというところでG・フェドー原作の『耳の蚤〜疑いのとりこ〜』という舞台をやります」(※)

――どんな内容の舞台ですか?

「うわきの話です。僕の役は主人公が務めている保険会社を手伝っていて、その会社の社長の奥さんとそういう仲になってしまうという(笑)。他にも色々カップルがいてあっちこっちで浮気をしたりしているという感じですが、まあ最後は大団円という内容なので、よかったら是非見にきてください」

――最後に読者の皆さんに一言お願いします。

「とても作品のグレードが高いので、自分としてはそれに負けないようにがんばりました。実際にゲームをする人は覇王丸の存在を感じて欲しいと思います」



あったかい人柄は、どこか覇王丸を思わせる

ファンレターの宛先

〒112
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
(株)芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「中村大樹ファンレター」係

※フェドー劇場VOL.10『耳の蚤』／予約：03-5237-9988[チケットぴあ]、予約・問い合わせ：03-5696-2923[YOUきかく](当日会場の受け付けにいって「ネオジオフリーク12月号をみました。中村大樹のあつかいで」というと当日でも前売り価格で舞台を見ることができるのだ!)

声優インタビュー

南(みなみ)かおり

実は声優になるのが高校生の時の夢でした!

『侍魂〜サムライスピリッツ〜』のミステリアスな雰囲気とお色気たっぷりの衣装で話題の新キャラ・色!
そんな色役を演じるのは、大阪でテレビ、ラジオに活躍中の南かおりさん!
今回が声優初挑戦の彼女に色々とお話を聞いてきたぞ!



南かおり

誕生日：6月25日
血液型：O型
出身地：奈良県
身長：159cm
趣味：紙芝居を作る、ピアノ演奏、茶道、スポーツ観戦(野球)、パソコン
担当ネオジオキャラとゲーム名：色、ナレーション(侍魂〜サムライスピリッツ〜)
その他の仕事：司会、ナレーション、DJ、リポーター
主な出演番組
テレビ：『おはよう朝日土曜日です』『ゲーム王』『赤丸急上昇』『おはよう朝日です』(ABC)、『あまからアベニュー』(MBS)、『おしゃべり経済Q』『大阪情報局』(テレビ大阪)、『ワールドアップリンク大阪』(関西テレビ)、『ふるさとステーション』(サンテレビ)、『おはようサンライズ』(フジテレビ)
ラジオ：『ブンブンリクエスト』(ラジオ大阪)、『青春ラジメニア』(ラジオ関西)、『靖・千晶のおしゃべりランド』『バナナ放送局ヤンラジグランプリ』『なぞなぞドリーミング』(MBS)、『岡元晃のサンデーワイドどかーんと360分』(ABC)、『J Pop Selection』(FM大阪)

ミステリアスな雰囲気を持つ色は憧れの女性!

――この世界に入ったきっかけを教えてください。

「高校生の時に声優に憧れていて、どうしたら声優になれるかなと考えた時に、とりあえずマイクを持つ仕事をすれば何とかなると思って。
でも関西にいると声優の仕事はないので、声優はあきらめてラジオとテレビを中心に、DJとかリポーターなどの仕事をするようになりました」

――それじゃ今回はキャラクターの声ということで夢が叶ったということですね。

「そうなんです。ゲームの説明の声はやったことがあったんですけど、キャラクターは初めてで、お話を頂いた時はすごくうれしかったです」

――色に対して持っているイメージを教えてください。

「カッコイイ! とにかくその一言につきます。あと、謎が多い女性ということで、あのミステリアスな雰囲気にはあこがれます。自分とは性格的にも全然違うので(笑)。
私、声がわりと高めなので、なんで選ばれたか分からないんですよ(「かおりちゃんが一番、色気があったからだよ」SNK・K氏談)」

長年の夢が叶ったその日は誕生日だった

――ボイスの収録はどうでしたか?

「初めての経験だったので、すごく緊張しました。夢がかなったということもあって録音ブースに入った瞬間、涙が出てきちゃって…。しかもその収録の日って私の誕生日だったんですよ。だから二重にうれしかったです」

――苦労した点はどんなところですか?

「色って感情がないじゃないですか。だから、その感情をなくすというのがすごく大変でした。感情を出すのは結構簡単なんですけどね。逆はなかなかうまくいかなくて…。
一応、闘っている時のみ、怒りの感情は許されているらしいんですけど、闘う時に技名をいうわけでもないし…。かけ声は感情入っても、闘う前やあとはいきなりクールになっちゃうという感じで…。
だから、収録中はとにかく無心になるために、空を見つつやりました。何にもないところを見てたから、ハタから見たらちょっと危ない人だったかも知れませんね(笑)。
あと、色以外にオープニングのナレーションと〝勝負あり!〟などの判定の声もやらせてもらってますので聞いてください!」

――気にいっている台詞はありますか?

「〝また一人〟とか〝お相手願えますか〟とかかな? すっごくカッコイイんです! 私は地声が高いのですが、色の声は低めにということだったので、初めて声を作って出した時、私こんな声が出るんだなってびっくりしました」



色
『侍魂〜サムライスピリッツ〜』
©SNK 1997



明るく気さくに話す南さん

▶声優インタビュー　南かおり



侍のポスターと一緒にポーズ！



振り向きポーズでもう一枚♡

無口な色は実は独り言が多い人だった

──先日のAMショーイベントの感想をお聞かせください。

「コスプレしている人がいたんですけど、近くで見たのは初めてでびっくりしました。

しかもゲームが出る前なのにもう色のコスプレしている人もいて、なんか嬉しかったですね。それと、皆さん器用ですね。服や小物も凝ってて。色って瞳が左右で違うじゃないですか。それもカラーコンタクト入れている人もいてびっくりしました」

──ドラマの方はどうでしたか？

「役に入るのは初めてだったので、恥ずかしかったですね。しかも、お客さんがじっと真剣になって聞いていたし。とにかく一生懸命やりました。

色は感情がないので無口という設定らしいのですが、この時の話は色的にはよくしゃべっていましたね。でも、言葉の前後にかならず『…』がついてて、ぼそぼそとしゃべってましたけど（笑）。

なんか、そのドラマを演って思ったんですけど、色って独り言が多いです（笑）。

今度はできれば、感情のなくなる前とか過去の色も演じてみたいですね」

──AMショーで実際ゲームはプレイしましたか？

「やりました。けど、メチャコンっていうかコマンドとか全然知らないままやったんで、よく分からなかったというのが感想ですね。でも色の動きが女性的で気に入りました」

自作の紙芝居を自分の子供に作ってあげるのが夢

──普段ゲームなどはやりますか？

「『ゲームキング』という番組を3年ぐらいやっていて、その関係から結構ゲームはやります！　RPGはどうしても最後までできないんです。だから、弟がやっているレベルが上がった状態のをちょっとだけやらせてもらったりしています（笑）。

あとゲームセンターではクイズとか、ガンシューティングとか色々やります。特にストレス解消系は好きですね。

今、イライラ棒にハマってます。仕事にいく前にラジオ局の近くのゲーセンにかならず寄ってやってます」

──趣味で紙芝居を作るということですが…。

「学生の頃に合唱団でお手伝いしていたんです。その合唱団のコンサートの時に、私は歌がちょっと苦手だったので、音楽に関係する紙芝居を作って子供たちに見せていました。自分で話も作って、絵も描いて…。子供相手だったので、子供が飽きないようにBGMとかも色々考えたりしましたね。紙芝居っていろんな役を一人でやるので、声の一人芝居という感じで。今思うと、あれが声優になりたいと思ったきっかけだったのかもしれません」

──今までどのくらい作りましたか？

「だいたい20個ぐらい作ってるんじゃないかな？　今はちょっと忙しくて作ってないんですけど、いずれ自分の子供なんかに作ってあげたいなぁなんて考えてます（笑）」

──スポーツ観戦、特に野球が好きということですがどこが好きですか？

「やっぱり阪神です！　まあ父が好きだったというか、阪神が勝ってれば機嫌がよかったというか。その影響も強いんですけど。でも球場にはあまりいけなくて、もっぱらテレビ観戦になってます」

──今凝っていることはありますか？

「パソコンにハマってます。Macを持ってるんですが、どちらかというとゲーム専用で（笑）。特に金魚すくいのゲームにハマってます。仕事から帰って寝る前にちょこっとやるだけですけど」



ナコルルを使って勝利！　喜びのガッツポーズ！

今度は違った役もやってみたいのでこれからもよろしく！

──色役をやるということでレギュラー番組の方で何か反響はありましたか？

「『青春ラジメニア』というラジオ番組をやっているんですけど、リスナーの方が色のイラストを送ってきてくれたりしました。あと、AMショーでイベントの時にも奈良から見にきてくれた人がいましたね」

──今後の活動予定を教えてください。

「とりあえず今のレギュラー以外の動きとしては、来春公開予定の『パーフェクトブルー』というアニメ映画にリポーター役で友情出演してますのでチェックしていてください」

──今後、やってみたいことなどありますか？

「この仕事をして7年ぐらい経つんですけど、結構色々とやりたいことをやらせてもらっているので、とりあえずは今のままって感じですね。しいていえば帯番組をやりたいぐらいかな。

でも、また声優関係の仕事ができるなら、今度は色とは全然違うタイプのキャラとかもやってみたいですね。感情のあるキャラというか、カワイイ系のキャラというか。でも、姉御みたいなカッコイイ系もいいかも（笑）」

──最後に読者の皆さんに一言お願いします。

「これから色々とSNK関係のイベントにも顔を出すと思いますが、私自身が色と全然イメージが違うキャラクターですのでがっかりしないでください（笑）。

こういうキャラクターの声のお仕事は初めてだったので、ゲーマーの方は不満な点もあるとは思いますが、とりあえず色を使って欲しいですね。特に、女の子には使って欲しいです。よろしくお願いします」



イライラ棒にチャレンジ！　途中にもかかわらず余裕の笑みか？

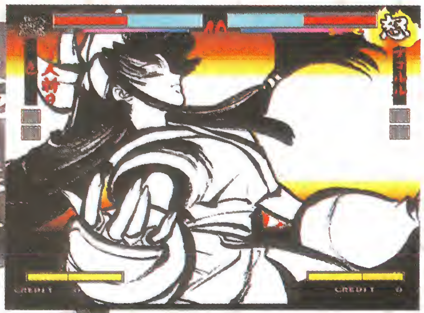
ファンレターの宛先

〒112
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
(株)芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「南かおりファンレター」係









侍魂 SAMURAI SPIRITS ™

侍魂～サムライスピリッツ～

システム変更点＆各キャラ必殺技解説 新技もまとめて紹介!!

9月のAMショーでお披露目された『侍魂』。その発売を心待ちにしている人も多いだろう。しかし、先月号までの情報と比較して、システムが色々と変更された。

今回は、そのシステムの変更点及び、各キャラの必殺技を順に解説していくぞ。

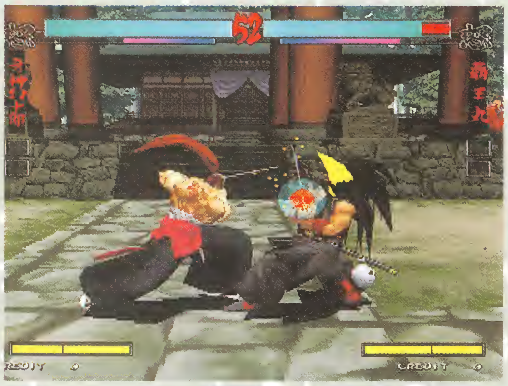
新技や秘奥義などの画面写真もあわせて紹介。侍魂ファンは必見だ!!

解説／ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士　鷹

※画面写真及びシステム内容は開発中のものです。

SNK
- 業務用HN64　発売日未定／価格未定
- 家庭用ROM　—
- 家庭用CD　—
- SS　—
- PS　—
- 格闘アクション

システム変更点



やっぱりレバー防御の方が慣れちゃってるでしょ



怒りMAX状態。『怒』の文字が燃えてます

基本操作

防御がボタン操作からレバー操作に変更された。これまでのシリーズ通り、キャラが右を向いている時にレバー左で立ち防御、左下でしゃがみ防御ができるぞ。

各種起き上がりや引き込みなどの特殊動作がどうなるのかは、現時点では不明。分かり次第お知らせしていくので、もう少し待っていてね。

各ボタンの変更については、以下の通りになっている。

Aボタン：弱攻撃。攻撃力は低いが、素早く、スキの小さい攻撃が多い。

Bボタン：強攻撃。攻撃力は高いが、スキが大きい攻撃が多い。

Cボタン：投げ。レバーとの組み合わせにより、投げ技をおこなう。

Dボタン：特殊移動。レバーとの併用により、走り込み（フリーダッシュ）が可能。

怒りゲージ

自分がダメージを受けた場合と、自分の攻撃（必殺技を含む）が相手に防御された時に増加するのは変更なし。ダメージによる増加量は、受けたダメージに比例する。

怒りMAX状態になる条件も変更点はない。

怒りMAX時には、すべての攻撃力がアップし、一部の必殺技の性能が変化する『怒り必殺技』、専用のコマンド入力をおこなうことで発生する『秘奥義』、怒りゲージMAX時にABCボタンの同時押しで発動する『怒り爆発』などの行動が選択可能となる。

『怒り必殺技』は、技によってその効果が異なるものの、どの必殺技もパワーアップされる。

『秘奥義』は、技を出すことにより、怒りMAX時間のタイムが減算され、ヒットさせるとタイムは0になる。

『怒り爆発』は、発動させると『怒』の文字が『爆発タイマー』に変化し、その時の残りライフ量に応じた爆発時間のカウントがはじまる。ライフ量が少ないほど、爆発時間が長くなる。爆発中は怒りMAXと同じ状態になる。秘奥義を使用すると爆発タイマーを消費するが、相手にヒットしてもタイムのある限り、爆発状態は持続する。

爆発中はスタミナゲージが常にMAXの状態になり、スタミナを消費する動作をおこなっても、スタミナゲージは減少しない。

さらに、BCDボタンを同

※画面写真及びシステム内容は開発中のものです。グラフィックなどは変更される場合もありますので、予めご了承ください。

時押しすることで、『一閃』が発動する。しかし、一閃を発動させると、その時点でタイムをすべて消費し、爆発状態は終了する。
怒り爆発中は、常に『S・C・S状態』となり（詳しくは後述）、この状態を『爆発S・C・S』という。
爆発S・C・Sが追加されたことにより、以前紹介した連ね斬りはなくなった。

スタミナゲージ

スタミナはプレイヤーの操作により、常に増減を繰り返す。基本動作中（フットワーク、歩くなど）は、ゲージは少しずつ回復する。通常攻撃を空振りした時（防御された場合をのぞく）、S・C・Sモードに入った時、走り込みをおこなった時は、それぞれゲージが減少していく。
ゲージが0になると息切れ状態になり、スキができてしまう。しかし、レバガチャで回復時間の短縮ができる。
ただし、怒りMAX中に限り、怒り爆発は発動可能だ。

防御キャンセル必殺技

相手の攻撃を防御した直後に、防御キャンセル対応必殺技を入力すると、防御硬直をキャンセルしてその必殺技を出せるというシステム。11月号の情報では、怒りゲージが半分以上たまっている状態で使えるようになっていたが、
完成版ではスタミナゲージが一定量以上残っている状態（ゲージ黄色）で使えるように変更された。使うとスタミナゲージを消費するぞ。
防御キャンセル受け流しはなくなった。

サムライ・コンビネーション・システム（S・C・S）

前号で紹介した、サムライドライブシステムが変更されたもの。効果はS・D・Sと変わっていない。
スタミナゲージが黄色の時に、CDボタンの同時押しで発動攻撃が発生し、『S・C・S』モードになるぞ。

走り込み（フリーダッシュ）

走り込み（＝フリーダッシュ）は、常に相手の方向に体を向けて移動するように変更された。移動方向により、移動スピードとスタミナの消費量に違いがある。
ステップイン、引き込みなどの特殊動作がどうなるのかは現時点では不明。次号以降を楽しみに待っていて欲しい。



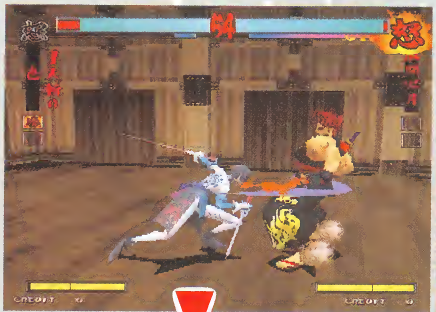
怒り爆発の瞬間。色がふっ飛んでるし、攻撃判定アリか？



ナコルル怒り爆発！ 残りタイムが一目で分かるようになった



スタミナゲージはクレジット上の横ゲージになった



発動攻撃のあとS・C・Sモードに突入。このあと追加入力で…



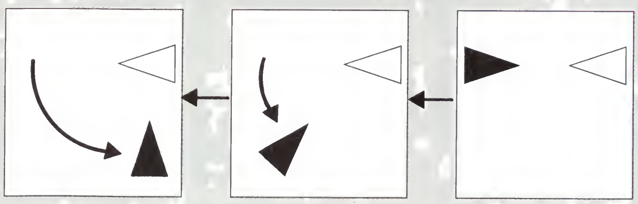
この通り。食らい中の反撃&防御がどうなるかはまだ不明



常に相手を向いて走る。緊迫感さらに倍、って感じ

●プレイヤーが走り込みをする時、常に相手プレイヤーに体を向けて移動する。

例：レバー↘の場合



※真上から見た図。△はプレイヤーを表す（△で右を向いている状態）。矢印は移動する方向を表す。



レバー↗	レバー↘	レバー↖	レバー↙	レバー↓	レバー↑	レバー→	レバー←
相手に近づきながらまわりこむ	相手に近づきながらまわりこむ	相手から遠ざかりながらまわりこむ	相手から遠ざかりながらまわりこむ	相手との距離を保ちながらまわりこむ	相手との距離を保ちながらまわりこむ	前進する	後退する

システム解析（開発バージョン）

今回システムが変更されてしまった侍魂だが、現時点の開発バージョンでのシステムは、こんな感じになっている。これから変更になる可能性もあるわけだが、参考までに目を通してみて欲しい。

●通常攻撃

通常技はレバーとの組み合わせによってさまざまに変化する。たとえば、普通の立ち強攻撃は2Dサムスピの立ち中斬りっぽい技だが、レバー前と同時に強攻撃だと立ち強斬りっぽい技になる、といった感じ。→→+ボタンや↘↘+ボタン、弱強同時押し（+レバー）などで出せる技もあったぞ。

●ジャンプ

着地に大きなスキがあるので、跳びこみから連続技を狙うのは無理っぽい。また、小ジャンプは技を出せる高さが頂点付近に限定されていた。空中防御はなくなったようだ。

●投げ

立っている相手にのみ有効。Cボタンを押すと相手をつかみ、そのあとレバー入力で相手を引っ張って位置を調節することができる（1回だけ）。

つかんだ直後、または引っ張った直後に再びCボタンを押すと投げ技に移行、Cボタンを押さないでいると相手を突き放す。現時点では、突き放し後に追い打ちは入らない。

一部の通常技を出した直後にCボタンを押すと、攻撃動作をキャンセルできるぞ。

●S・C・S

スタミナゲージが一定以上残っている状態で（ゲージ黄色）CDを同時に押すと、発動攻撃が出てS・C・Sモードに突入。そのあとAorBボタンを連続入力すると、独自の連続攻撃を繰り出すことができる。発動攻撃がヒットした時は、続く攻撃も連続ヒットするぞ。ただし、途中からガードされることも多いようだ（攻撃の種類にもよる）。

S・C・Sモードは、発動攻撃が当たっても空振りしても突入でき、連続攻撃を繰り出すか相手の攻撃を食らうと解除される。また、連続攻撃を出すとスタミナゲージを消耗し、ゼロになるとしっかり息切れ状態になってしまうぞ。



ガケっぷちは危険がいっぱい。落下すると1本取られてしまう



たまにしぶとく引っかかるが（はい上がれる）、条件は？



追い打ち攻撃の存在も確認できたぞ（相手ダウン時に↘+A）

●場外転落

障害物のない画面端に追いつめられた状態で、ふき飛んでダウンする攻撃を食らうと、落下して場外負けとなってしまう。たまに落下せずへりにつかまった状態になるが、発生条件は不明。この状態の相手に攻撃を加えて落とすことはできないようで、確実にはい上がることができるようだ。

●フィールド移行

フィールドの特定の場所に、攻撃を受けてふき飛んだキャラがぶつかると、その先にバトルフィールドが移行する。

色ステージでは床がその場所で、ダウンしたキャラが床にぶつかると、床が抜けてその下にある洞窟へと移行する。ガルフォードステージでは船の上から下へと移行するぞ。



色ステージはフィールド移行必至。どちらかがダウンすると…



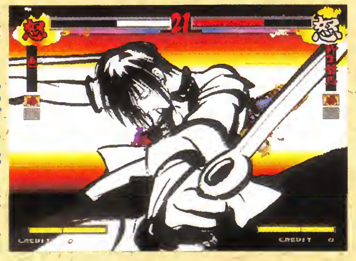
ほぼ床が抜けてしまう。洞窟では場外転落の危険性アリ

秘奥義演出公開!!

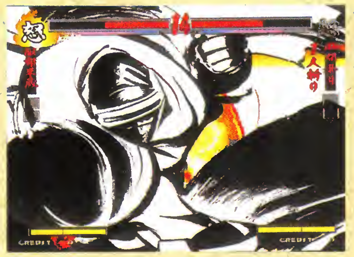
ここでは、『秘奥義』を発動させた際、演出として入るイラスト画面を紹介するぞ！

全キャラ分、修羅、羅刹の両方にあると思われるが、現在のところ確認はできなかった。この撮影も開発バージョンを使用したので『怒り必殺技』の画面になっているが、完成版では秘奥義をヒットさせた時に入ることになる。

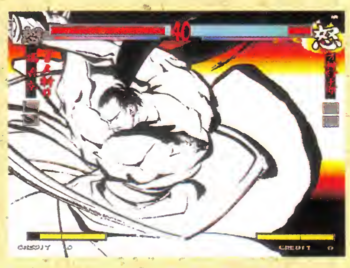
今回紹介できなかった分は次号以降で紹介していくので、もう少し待っていてね。



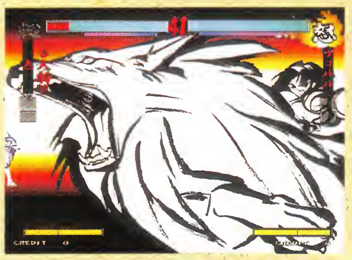
かな〜り色っぽい色。うなじが何ともキレイ♡



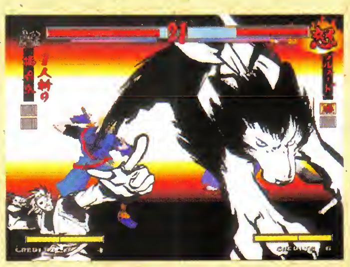
表情は分からないが（当然）、気迫充分！って感じだね



鋭い目つきの幻十郎。ホントに人斬りって感じだ



これは羅刹ナコ。シクルゥが吠えてます。強そう〜!



修羅ガルはパピィと一緒。羅刹はガル1人っきりなのだ

華麗なる技の数々 とくとご覧あれ!!

シリーズ最新作、そして3D初の『侍魂』。とくれば、当然用意されているのが『新技』。

ここでは、技名やコマンドはまだ公表できないが、見ているだけで早くプレイしたくなっちゃうような、華麗なる新技の数々を紹介するぞ。

ただ、やっぱり開発中のものなので、完成版で変わっちゃってたらカンベンしてね。

●覇王丸（羅刹）

覇王丸（羅刹）の新技は、追加入力による3連続攻撃。右正拳（フック気味?）を食らわせたあと斬り攻撃で追撃、締めは剛破でふき飛ばす。

この技は少々変わっていて、試合開始直後は出すことができない。同じコマンドで出せる酒瓶攻撃を相手にヒットさせると使えるようになるのだ。酒瓶は割れてしまうので、酒瓶攻撃の方は使えなくなるぞ。

酒瓶は次のラウンドでも割れたまま。その試合中は、勝負が決まるまでこの技を使うことができるってことだ。



酒瓶攻撃を相手に決める（割れる）と使えるようになる技



強烈な右正拳から、追加入力で斬り攻撃がつながり…



最後は剛破で締め。羅刹覇王丸の3段連続攻撃だ

●ナコルル

ナコルルの新技は修羅&羅刹共通の必殺技。光のローブで、振り下ろし攻撃×2→振り上げ攻撃を繰り出す。カムイ　リムセに返しの一撃が追加されたもので、アペフチカムイ　リムセっぽい感じだ。

現時点では、怒りMAX時のみ出せるようになっている。



羅刹の場合、この技のあと追加入力で秘奥義につながるぞ

●幻十郎（羅刹）

幻十郎（羅刹）の必殺技は、現時点ではかなり変更されている。光翼刃、桜華斬、三空殺がなくなった（?）代わりに、新技が追加されているぞ。

これは、狙いをさだめるような構えから、一瞬にして間合いをつめて刀を突き刺す技。ガード不能技になっているのだが、構えている時間が長いので、当てるのは難しそう。

幻十郎（羅刹）は、これと同じ系列の技をあと2つ持っている。未確認なのだが、そのうちの一つは対空版となっているようだ。



気合い充実！　ビリヤードっぽい構えで狙いをさだめて…



勢いよく踏みこんで突き刺す。貫通しちゃって痛そうですね

●右京（修羅）

右京（修羅）の新技は、相手の攻撃をさばく技。相手の攻撃を受け止めて、体勢を崩すことができる。わずかながらダメージも与えるようだ。

現段階では、上、中、下段の3種類があり、それに対応した技しかさばけないようになっている。さばいたあとは右京側が有利になるのだろうが、確実に入る攻撃があるかは未確認。何にせよ、読み重視の必殺技となることに間違いはないだろう。



相手の攻撃を受け止めることができる。さらに…



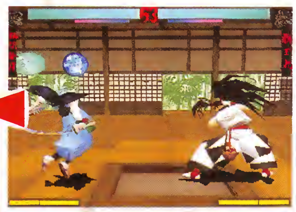
相手を跳ね飛ばしちゃうのだ。このあとは右京有利か!?

●蒼月（修羅）

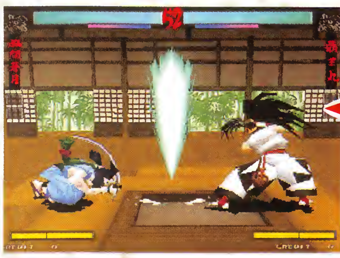
蒼月（修羅）の新技は、火月の災炎とほぼ同じ技。コマンドを入力すると小さな水の玉を召喚する。最大3つまで召喚することができるぞ。

技性能も災炎と同じで、水の玉をつけた状態だと、特定の必殺技がパワーアップする。パワーアップ版の必殺技を出すと、つけた水の玉がなくなってしまうのも災炎と同様。

2つめの写真は、水の玉を3つつけた状態で月光を出したところ。P20の写真と比べてもらえば、パワーアップしているのが分かると思う。



弟の技をラーニング?　水球を頭上に召喚してから…



月光を出すとあら不思議。こんなに大きくなっちゃいました

●蒼月（羅刹）

蒼月は、羅刹の方も火月の新技（六道烈火）に似た必殺技を修得した。氷（水?）をまとった刀で斬り上げたあと、側面にまわりこんで月光のような技で空中にふき飛ばし、落ちてくるところに天草降臨の遠距離立ち強斬りっぽい技で追い打ちする。

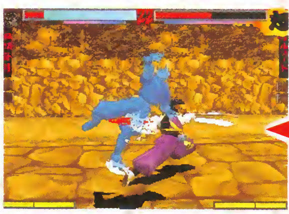
現段階では、2段目のあとに別の技で追い打ちすることもできた。工夫すればダメージ量を増やすことができそうだが、開発途中バージョンなので今後どうなるかは不明。完成版を期待して待つべし。



3段技もラーニング?　まずは水のオビがついた斬り上げ



続けて月光を発生させる。これで相手は宙に浮くので…



さらに追撃が入っちゃう。頼りになりそうな連続技だね

●火月

火月（修羅、羅刹共通）も新必殺技を修得した。写真を見て「何コレ？ 焦熱魂じゃないの？」っていう人も多いと思うが、実は違う技。掌の前に火の玉が発生するだけで、まったく前に飛ばないのだ。

これまた「ただ弱体化しただけじゃん」って人が多いと思うけど、れっきとした新必殺技なのでこのコーナーに入れてみた。ちなみに、焦熱魂はなくなっているようだ。



飛ばなくなった飛び道具。焦熱魂に似ているが違うので注意！

●火月

天草降臨の火月（修羅）の武器飛ばし技である暴爆・火炎撃に似たこの技も、やっぱり新必殺技（セリフも天草降臨とは違う）。通常必殺技なので、怒りMAX時でなくとも使うことができるぞ。



炎をまといつつ突進する技。火月らしくてカッコイイっす

●ナコルル（羅刹）

ナコルル（羅刹）の新必殺技は、相手に向かって走っていき、頭を両足で挟んで後方に投げ飛ばしたあと、馬乗りになって刀を突き刺す技。

ちなみに、シクルゥを使った技は一切確認できなかった。今までのシリーズとは少し違った働き方をするらしいが…。



茶髪ボブカットが新鮮な羅刹ナコルルの新技。フランケンシュタイナーから…



馬乗りになって一突き♡ これで死なないのがサムライです

●半蔵（羅刹）

侍魂の半蔵（羅刹）は、数多くの投げ技を修得している。

投げ技中に追加入力すると2回、3回と連続で技を決めるものや、打撃技ヒット後に追加入力で投げ技に派生するもの、しゃがみ状態の相手に対する投げ技など、その種類も多彩だ。もちろん、普通のコマンド投げ（モズ落とし）も持っているぞ。

腕関節をキメるこの技はコマンド投げ扱いで、追加入力によって2種類の技に派生させることが可能。まぁ、あくまで現段階での話だけど。



骨までイってます。噂ではさらにポキっちゃうらしいゾ

秘奥義はこんな感じだ!!

見た目が派手なうえ、威力も高い秘奥義。怒りMAX時しか使用できないが、プレイヤーにとっては、機会があったらぜひとも狙っていきたい技だ。

ここでは、現時点で確認できた秘奥義を、いくつか紹介するぞ。数が少ないのは、まだ開発版ってことでゴカンベンを…（こればっか）。

●幻十郎

怒りMAX時限定の超大技は、武器飛ばし技から秘奥義となった。侍魂では武器を手放すことはないようだ。

幻十郎の秘奥義は、今までのシリーズでもおなじみの五光斬。相手を真上にふき飛ばしたあと、自らもジャンプして空中で5回斬りつける技だ。開発途中なので性能は未知数だが、動きは2Dの同技を忠実に再現しているぞ。

牙幻の超技といえばコレ。ボイスがおとなしくて残念(by鷹)



●リムルル

リムルルの秘奥義はルプシカムイ エムシ。頭上に超巨大な氷の塊を作り出し、それを相手に投げつける技。

放物線を描くように飛んでいくのだが、氷が信じられないほどビッグなので、ある程度アバウトな間合いで出しても当てることができるようだ。

それにしても、見るたびに「デカイ！」という声しかもれない技である。

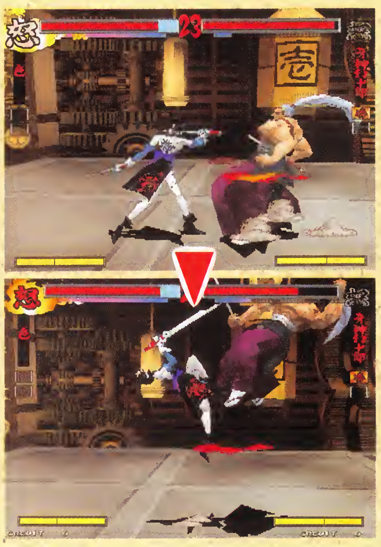


スーパーデカ氷。とにかくデカイ。でも出るのは遅いよ

●色

新キャラである色の秘奥義は、いわゆる乱舞系の技。まずは相手に向かって突進していき、これがヒットすると乱舞が発動。両手に持った刀で相手を斬り刻んだあと、後方に反り返りながら2本の刀で斬り上げてフィニッシュ。色らしい（?）、流れるような動きが美しい乱舞技だ。

ちなみに、もう1人の新キャラである柳生磐馬の秘奥義は完成してないらしく、残念ながら確認できなかった。磐馬のファンは続報に期待してくれ。



色の超技は突進乱舞技。両手の刀でメッタ斬りにしたあと…

斬り上げでフィニッシュ！ 連続技に組みこめることを期待しよう



覇王丸

解説／ジェイケイ

必殺技解説

修羅

●奥義 弧月斬

覇王丸の代表的な必殺技。刀を回転させながら上昇する。侍魂では、1回転目で相手を浮かせて、2回転目で追い打ちをするようになっているぞ。

3Dバトルになったことで、対空技として使う機会は減るだろうが、割りこみ技としては使えるかも。ちなみに、弧月斬と旋風裂斬は修羅と羅刹のどちらでも使えるぞ。



●奥義 烈震斬

小さくジャンプしたあと、力まかせに刀を叩きつけて攻撃する烈震斬。今までのシリーズと同じく、侍魂でも修羅だけが使うことができる。

現段階では、弱と強で移動距離が異なるようだ。弱だとほんの少ししか移動しないぞ。



●奥義 旋風裂斬

これもシリーズ皆勤賞の必殺技で、竜巻を前方に飛ばす飛び道具。食らった相手をはるか上空までふき飛ばす。現時点では、落ちてきた相手に追い打ちが入るようだ。

侍魂では、走り込みやステップ移動があるため、牽制技として使いにくくなることが予想される。



羅刹

●剛破

肩口～背中での強烈なタックルを食らわせる技。2Dサムスピでの剛破は、ヒットさせたあとに追い打ちができたのだが、侍魂でもその特性は健在（現段階では）。ヒットさせると相手をよろけさせて、そこに一方的に攻撃することができるぞ。



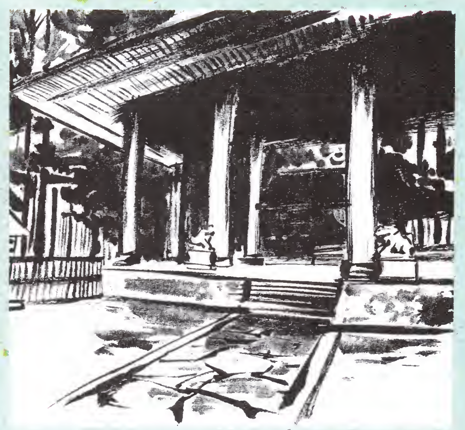
●旋風波

2Dサムスピで砂かけや塩まきとも呼ばれていた技なのだが（本当は刀を振って前方に衝撃波を出す技）、侍魂では足を使うようになり、さらに砂かけっぽくなっている。

現段階では中段で、食らった相手をよろけさせる効果がある。もちろん追撃も可能だ。



覇王丸ステージ 『出羽 骸流島 午の刻』



神社の境内。石垣に囲まれたバトルステージ。フィールド移行後は、見晴らしのいい海の側となる。

ちなみにこのステージには、遠くで見守る女性が1人だけいる。お静だろうか？

勝利デモ

いかにも男らしい覇王丸。自分の腕に自信を持っているセリフが、彼の性格を表しているようだ。表情も自信たっぷりって感じだしね。

ハンコも力強く彫りこまれていて、覇王丸らしい。



必殺技解説



牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）

解説／修羅騎士　鷹

修羅

●桐覇（とうは）　光翼刃（こうよくじん）

下から上へ斬り上げる対空技。今回は、出がかりに無敵時間があるかは謎だが、ヒットさせれば確実にダウンを奪える。連係などに混ぜるといいかもしれない。ちなみにこの技は、修羅だけが装備。



●桜華斬（おうかざん）

豪快に刀を振りつつ、でかい花札を相手に向かって放つ飛び道具。相変わらず中～遠距離からの牽制に使えるが、ステップ移動で簡単に回避されてしまう。乱発はできないと思われるのだ。



羅刹

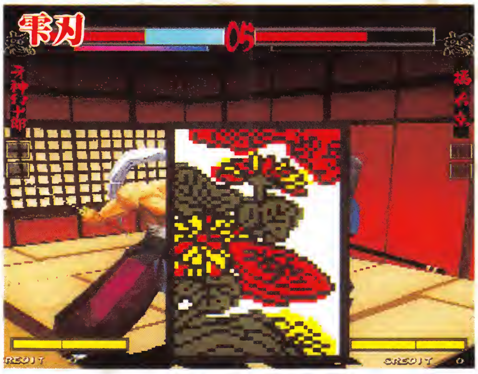
●三連殺（さんれんさつ）

「猪、鹿、蝶！」。相変わらずの突進技。1段目をヒットさせても、2段目はヒットする前につぶされてしまったり、ステップ移動で回避されてしまう。普段は1段目だけを奇襲として使い、不意をついて2段目、3段目まで出すといいかも。



●雫刃（しずくじん）

コマンド投げ。相手をつかんだあと、花札とともに斬り捨てる技。ちなみにこの投げ技は「斬紅郎無双剣」以降、修羅専用として登場していた技だったのだが、今回は羅刹に移ったのだ。理由は謎。

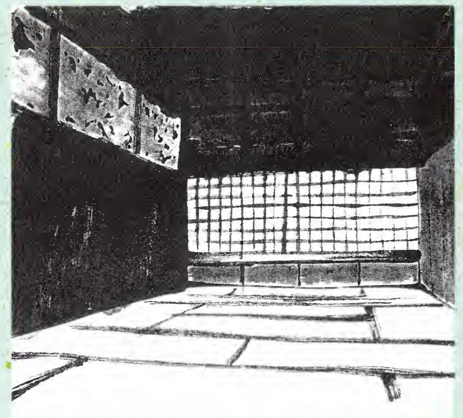


●百鬼殺（ひゃっきさつ）

鋭い突きを繰り出し、決まれば相手をブスブスとブッ刺して最後に蹴り飛ばす、豪快かつ格好のよい技。是非とも見てもらいたい技なのね。



牙神幻十郎ステージ 『肥後　街道宿場　嵐前』



宿部屋の一室。四方を壁と障子で囲まれた、狭いバトルステージ。

フィールド移行後は、今にも嵐が起こらんとしている町の一角らしい。闘いを見守る人は、誰もいない。

勝利デモ

一言で終わり。って、すごくこの人らしい…。

なにげに侍魂での幻十郎は無口な人になっていて、セリフが少ないように感じる。一つ一つに迫力と重みはあるんだけどね。





橘（たちばな） 右京（うきょう）

解説／修羅騎士　鷹

必殺技解説

修羅

●秘剣（ひけん） ささめゆき

相手を10回連続で斬りつける技。ヒットすればかなり気持ちがよい。しかし、出が遅いので出がかりをつぶされてしまったり、ステップ移動で回避されてしまう恐れがあるので、適当に出しているだけでは駄目なのだ。



●秘剣（ひけん） ツバメ返し（がえし）

空中から回転しつつ相手を斬る、おなじみの技。昇りで出せば相変わらず中段として使っていけるが、ステップ移動で回避されてしまうと確実に反撃されてしまう。状況を見極めて使っていこう。

●雲雀（ひばり）

刀の柄の部分で攻撃する技。もともと羅刹にあった技なのだが、今回は修羅が装備する技になった。前作などではヒットさせたあと追い打ちが可能だったが、今回は入らなくなっているようだ。





羅刹

●秘剣（ひけん） 朧刀（おぼろがたな）

鋭く踏みこんで、3回連続で斬り上げる技。3段目がヒットすると、ダウンを奪うことができる。おもに相手の技のスキに決めたり、奇襲に使っていこう。

前作、前々作では修羅が装備していた技なのだが、なぜか羅刹に移った。

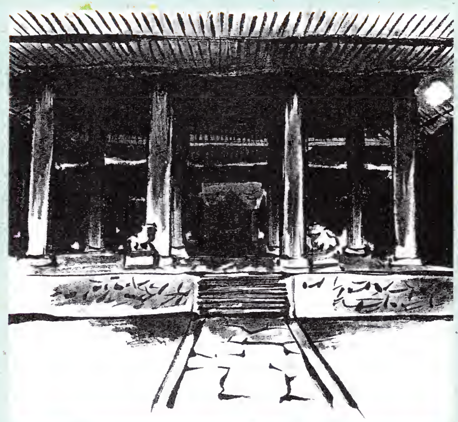
●秘剣（ひけん） 天つ風（あまつかぜ）

居合い抜きの構えから、素早く跳びこんで斬る技。「斬紅郎無双剣」修羅からの登場。中段であるこの技と、下段である霜風を使い分けて、奇襲に使うのが最適かな？



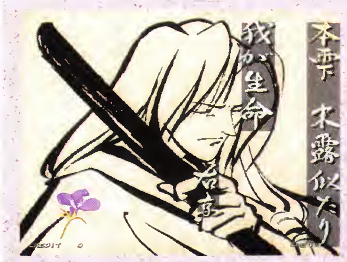


橘 右京ステージ 『出羽 骸流島 落日』



神社の境内。石垣に囲まれたバトルステージ。
覇王丸とまったく同じフィールドだが、こちらは夕暮れ時で、時間がたつと暗くなる。覇王丸ステージにいた女性は、こちらではいない…。

勝利デモ



やっぱり俳句です。右京なら当然かな？ しかし、穏やかでないセリフですなぁ。命は大事にしないといかんよ。右京さん！

ちなみに文字もキャラごとに違う。右京ってば達筆。



風間蒼月（かざま そうげつ）

解説／モリスケ

必殺技解説

修羅

●浮月（ふづき）

少しの間、空中に浮遊し続ける水の玉を繰り出す。相手の目前に置いて動きを封じる使い方が有効になりそうだが、走り込みやステップ移動といった新システムが導入されているので、今回はあっさり抜けられてしまいそうだ。



●月光（げっこう）

地中から水柱を発生させる。前作では水柱が非常に大きかったので、跳びこんできた相手を確実に迎撃できたが、今回は写真を見れば一目瞭然、極端に小さくなってしまった。跳びこみを迎撃することは難しそうなので、新たな使い道を考える必要がありそうだ。



●月隠れ（つきがくれ）

足元に水たまりを作り出し、その中に自分の体を沈ませて他の場所から出現する移動技。現段階では押したボタンで出現する位置を変更することができる。トリッキーな動きが可能となるが、相手に読まれると出現位置を狙われてしまうことになるだろう。



羅刹

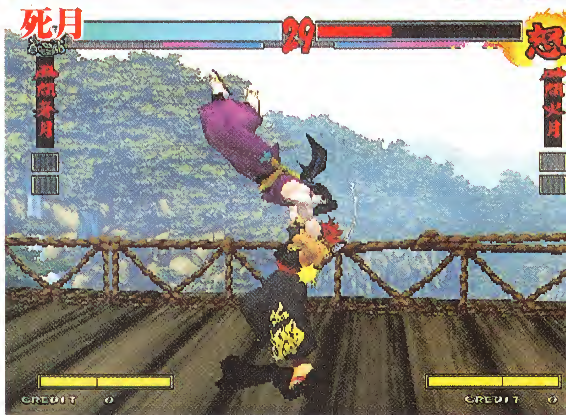
●月輪波（げつりんは）

修羅の浮月とは異なり、完全に飛び道具となっている水の玉を繰り出す。牽制に使うべき技なのだが、ステップ移動で容易に回避されてしまうので、多用は禁物だろう。ちなみに現段階では、背の低いキャラが相手だと、立っていても当たらない場合がある。



●死月（しづき）

空中から相手につかみかかり、有効範囲にいれば投げ飛ばす奇襲的な技。現段階では相手を跳び越えて背後からつかみかかる、といったことが可能なので、使い方次第では強力な武器になりそうだ。



風間蒼月ステージ 『木津 大吊り橋 朝霧』



壊れかけた大吊り橋上での闘い。落下の危険が大きいバトルステージで、フィールド移行はない。

霧の中での闘いだが、時間がたつと雨が降ってくる。蒼月らしいステージだ。

勝利デモ

さすがお兄ちゃん、いうことが違う。自分を大海にたとえちゃうあたり、不遜ってゆーか…。

それでもこの人なら許されるんだから、やっぱりすごいよな。ファンも納得するし。





風間火月（かざまかづき）

解説／修羅騎士　鷹

必殺技解説

修羅

●大爆殺（だいばくさつ）

相手をつかんだあと、豪快に爆発させる技。前作では対空に使えたが、今回どうなのかはまだ謎。ただ、浮かせたあと（→→Bなど）の追い打ちとして使えることや、災炎を装備させてから決めると威力が増すことは判明している。

●炎返し（ほむらがえし）

災炎を装備している状態で、ダウンを奪われた時にのみ発動する技。この技は、ダウンをした時にコマンドを入力すると、災炎が相手に向かって突進してくれる。うまく出していけば起き攻めにあわなくてすむのだ。



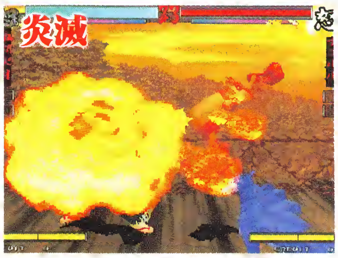


羅刹

●炎滅（えんめつ）

自ら爆発したあと、ボタンに対応した場所に出現する攻撃兼移動技。Aボタンで出した時は相手の手前に出現し、Bボタンで出した時は裏側へまわることができる。

出は遅いものの爆発に攻撃判定があるので、接近戦でいきなり出してみるのが有効な使い方となるだろう。

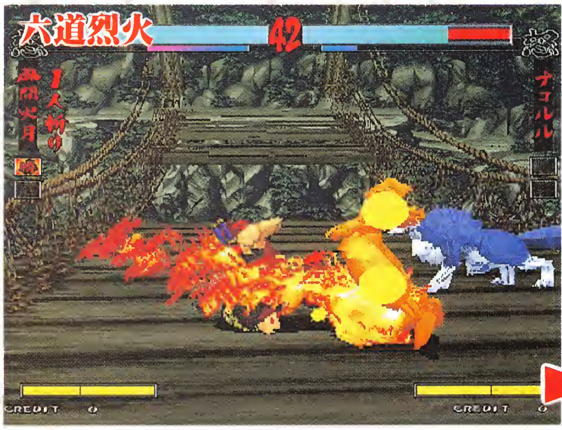


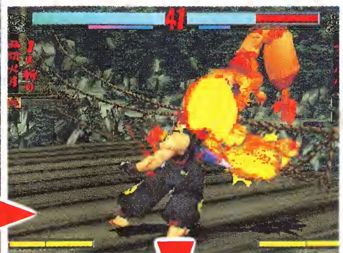
●六道烈火（りくどうれっか）

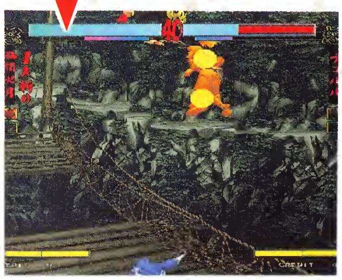
炎をまとったスライディングで相手を少し浮かせ、そこに拳を突き上げて上空にふき飛ばしたあと、さらに自らも上昇して叩き落とす3段技。2&3段目の入力は先行入力式になっているようだ。

最後の追い打ちが、下から突き上げる「オラオラオラオラァ〜、なんじゃコラァ!」（byタカの空耳）から、相手の頭上から攻撃を加える「りくどぉーれっかぁ〜!!」に変わったのだ。その激しく格好のよいボイスは、実際に自分の耳で聞いて欲しいところなのだ!

六道烈火の2段目からは、3段目で追い打ちする他に、色々な技で追い打ちが可能なようだ。





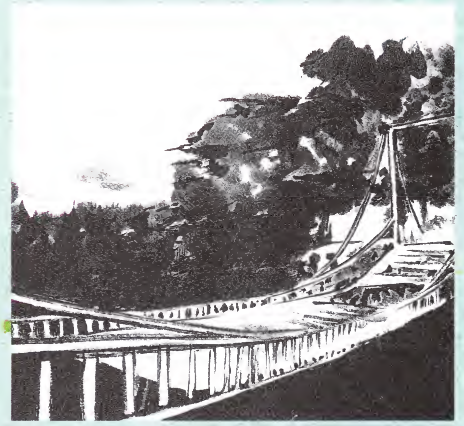


勝利デモ

とことんクールな兄貴と違って、どこまでも熱い男、火月。こてんぱんにやられてしまってまで『立てよ』なんていわれちゃ、対戦相手もたまりませんがな。…にしても、対照的な兄弟だ。



風間火月ステージ『木津　大吊り橋　日没』



壊れかけた大吊り橋上での闘い。時間が日没時になるだけで、蒼月とまったく同じステージ。こちらもフィールド移行はない。

時間がたつと夜になり、遠くで花火が上がる。



ナコルル

解説／ジェイケイ

必殺技解説

修羅

●カムイ　リムセ

ローブを振りまわして攻撃する技。ポリゴンで描かれた光のローブがとってもキレイ。

現段階では、弱だと1回、強だと2回攻撃するようになっている。また、飛び道具を跳ね返すという特性はなくなっているようだ。

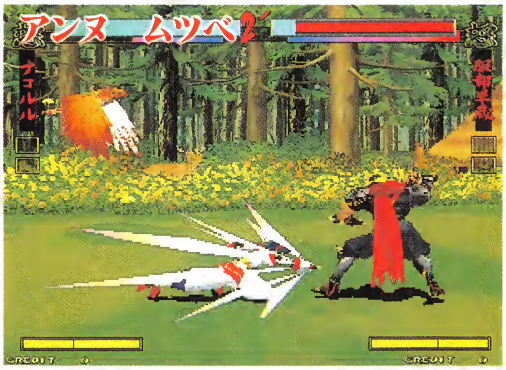
この技と、アンヌ（レラ）ムツベは修羅&羅刹共通だ。



●アンヌ　ムツベ

ナコルルといえばこの技。低い姿勢で突進して、足元を斬りつける。

下段判定にはなっているが、スキの大きさは不明。何にせよ、ナコルルの主力技となることに違いはないだろう。



●シチカプ　エトゥ

ママハハが斜め下に突進して攻撃する技。一種の飛び道具のようなものだ。

修羅のナコルルには、この他にもママハハを使った必殺技がいくつかある。例によって、ママハハにつかまることもできるみたいだぞ。



羅刹

●レラ　ムツベ

アンヌ　ムツベの上昇バージョン。侍魂では前方に進まずにいきなり斜め上に突進するので、地上の相手に当てるのは難しそう。使い道としては、対空や空中にふき飛ばした相手への追い打ちが想像できるが、実際のところ、現段階では不明（スマン）。



羅刹ナコの気分転換!?

2Dサムスピでも修羅と羅刹で顔立ちに差があったナコルルだが、侍魂では修羅と羅刹で髪形までもが違うものになったぞ。

写真のように、修羅は相変わらずの長髪なのだが、羅刹は肩できっちり切りそろえたおかっぱ頭になったのだ。おまけに茶髪。お姉サマって感じがさらに高まったっていうか…ファン層拡大の予感。



羅刹デモ

何だか悲しそうな瞳のナコルル。セリフもどうにも切ないです。早く幸せになれるといいね。

ちなみに、羅刹ナコの方は顔がちょっとキツい感じになっていて、セリフも強気だぞ。



ナコルルステージ『蝦夷　カムイコタン』



緑に包まれた村の一角の野原。季節感あふれる大自然が舞台。サノウクとモナシリが闘いを見守っている。

ステージ選択の際ランダムで季節が変化し、カムイコタンの四季が楽しめる。



リムルル

解説／ジェイケイ

必殺技解説

修羅



●ルプシクアレ(ニシ)

今までのシリーズでもおなじみの飛び道具。放り投げたコンルが放物線状に飛んでいき、相手の頭上で氷の花となってダメージを与える。

現時点では、コンルは相手のいるところに飛んでいくようになっているので、間合いを深く考えなくても当てることができそうだ。



●コンル メム

地面に氷を張って、それを踏んだ相手を凍らせる技。立ちガード不能で、食らってふき飛んだ相手に空中追い打ちが入るようだ。

今までは起き上がりに重ねるのが有効な使い方だったが、侍魂は移動起き上がりの種類が多いので、他の使い方を探すことになりそう。

●カムイ シトゥキ

やや大振りなモーションで前方に氷を打ち出し、それが鏡のような形になる技。踏みこみながら攻撃するので、今までのシリーズとは違った使い方を探す必要がありそう。



羅刹

●ルプシ クアレ(トイトイ)

今までのシリーズ同様、ルプシ クアレは修羅と羅刹では飛んでいく軌道が異なる。

羅刹の（トイトイ）は、コンルが地面を滑っていくのだ。相手に当たると氷の花になるのは修羅の（ニシ）と同じ。

侍魂では、ステップ移動や走り込みで飛び道具をかわせるので、役立ち具合は未知数。





●コンル ノンノ

地面に両手を叩きつけ、そこから氷の花を上昇させる技。立ちガードでは防げない。

天草降臨では連続技に組みこむと強力だったが、侍魂での性能は不明。開発中ってことでカンベンしてくれい。

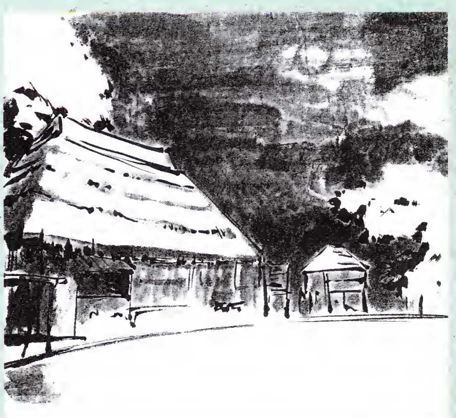
●ウプン オプ

小さな氷の槍を連続で突き刺したあと、巨大な氷の槍でトドメをさす技。これも性能は…だが、とりあえず最後まで連続ヒットはするようだ。

ちなみに、出し方がボタン連打からコマンド入力に変更されているぞ。



リムルルステージ『蝦夷 カムイコタン』



雪の積もった村の一角の野原。ナコルルと同じステージだが、こちらは吹雪が吹きすさぶ中での闘いになる。

後ろの方には、サノウクとモナシリの他に村人の姿も見える。トナカイもいるぞ。

勝利デモ



切なげで大人びた姉とは違って、まだまだ幼さの残るリムルル。雪だるまやクマの絵が何とも愛らしいってゆーか何てゆーか…。そんでもってこの勝ち気な表情。ファンにはたまんないかもね。



服部半蔵

解説／モリスケ

必殺技解説

修羅



●烈風手裏剣

その名の通り、手裏剣を投げつける。現段階では強で出すと3発の手裏剣を一気に投げつけるため（弱は1発）、ステップ移動で回避されにくくなっている。また、空中で出すことも可能となっている。



●忍法 爆炎龍

これまでの侍シリーズでは地中から炎を発生させていたが、今回は丸い爆弾を投げつけるように変更されている。

この爆弾は地上に落ちると爆発するが、現段階だと炎は相手方向に進まずその場で消えてしまうため、これまでのように追いかけて攻める戦法は難しくなってしまった。



●微塵隠れ

拳を地面に叩きつけて炎を発生させ、相手を攻撃する。攻撃後は自分の姿を少しの間消せるが、現段階では消えている間に移動できない。出現時のスキはないようだ。

羅刹



●モズ落とし

侍シリーズではおなじみの、相手を空高く持ち上げて脳天から叩きつけるコマンド投げ。通常の投げに比べてつかむまでの時間が格段に速いようなので、投げるチャンスがあったらモズ落とし（または新必殺技）を狙うといいだろう。



●忍法 猿舞

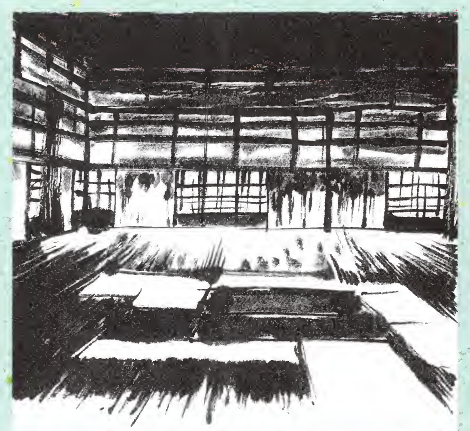
煙幕で姿をくらませたあとに、相手の正面、背後、正面上空、背後上空のいずれかから出現する移動技。押したボタンで出現位置を決められるので、トリッキーな攻めを展開することができるだろう。



●忍法 静音

煙幕で姿を消し、その場に出現する。猿舞に比べると煙幕が消えてから出現するまでの時間が非常に速いので、猿舞を多用したあとに静音を使えば、反応が遅れた相手に攻撃をヒットさせることができそう。

服部半蔵ステージ 『伊賀 忍鍛練屋敷 巳の刻』



鍛練屋敷『静』之間。古めかしい道場内がその舞台。
床を突き破ると地下室らしき部屋へフィールド移行する。半蔵ステージでは、どちらのフィールドでも場外に落ちることはない。

勝利デモ



いかにも感情を捨て去った忍びの者らしいセリフ。左下のものも、手裏剣がささっているだけで、半蔵らしい。今は公儀のためだけに動く彼だが、どんなエンディングが用意されているんだろう？



ガルフォード

解説／モリスケ

忍術と雷の剣技でいくぜパピィ!!

必殺技解説

修羅

●レプリカアタック

煙幕で姿を消したあとに対戦相手の上空から出現し、攻撃しながら降下してくるトリッキーな技。ボタンによって、手前側に出現するか、後ろ側に出現するかを指定できる。

シャドーコピーを混ぜて使用することで、ある程度は反応されにくくなるだろう。



●シャドーコピー

煙幕で姿を消してから対戦相手の正面と背後に煙幕を発生させ、どちらかの煙幕にテレポートする移動技。出現する位置は押したボタンで変更できるようなので、奇襲をしかけたい時にはもってこいの技といえる。



●ラッシュドッグ

愛犬パピィに命令し、対戦相手に攻撃をしかけさせるトップブリーダーな技。修羅はプラズマブレードを使えないので、この技を多用することになりそう。ちなみに、レプリカドッグやオーバーヘッドクラッシュ、メガストライクドッグなどもあるようだ。



羅刹

●プラズマブレード

ガルフォード使いにはおなじみとなっている、電撃をまとったクナイを投げつける飛び道具。ステップ動作で回避される可能性はあるが、現段階では発生が早いので、牽制には必須の技となりそうだ。



●プラズマブレイク

体中に電撃をまとわりつかせて相手を攻撃する、驚異的な技。電撃は広範囲に広がっているのだが、見た目より攻撃範囲は狭いようだ。

現段階では多段ヒットするので、威力に関しては目を見張るものがありそう。



●ストライクヘッズ

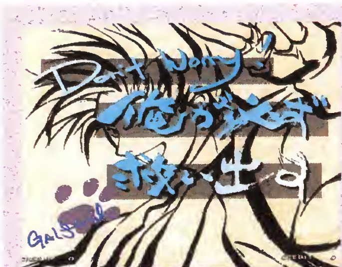
相手を上空高くまで持ち上げ、脳天から地面に叩きつけるおなじみのコマンド投げ。今回も半蔵の使用するコマンド投げ「モズ落とし」と対になっているようだが、ガルフォードには相手を地面に叩きつけた際に稲妻がほとばしる演出が加えられている。



勝利デモ

やっぱり明るいアメリカン忍者。何となく彼らしい字もいいし、パピィの手形（?）つきなのもイカス！

ところで『必ず救い出す』って、いったい誰を? そんな話があったのか…?



ガルフォードステージ 『アメリカサンフランシスコPM1:00』



船上・甲板上での闘い。ガルフォードたちへ向けた横断幕などがある。フィールド移行後は船の下方へ。

後ろの方に、シャルロット他いろんなキャラがいる。パピィの子供たちもいるぞ。



柳生磐馬

解説／ジェイケイ

必殺技解説

修羅



●鉄砕丸

右手に装備した火器〝破岩丸〟から弾を撃つ飛び道具。普通の飛び道具と違う点は、1回撃つたびに弾をこめる必要があるところ。弾がない状態でコマンドを入力すると、弾をこめる動作になるのだ。

ボタンを押しっ放しにすると構えのポーズで待機、その状態でレバーを上下に入れると、発射角度を3段階に変化させることができる。ボタンを離した時点で発射するぞ。

ちなみに、弾をこめた状態で破岩丸を使った通常技をヒットさせると、羅刹の磐馬のみ相手を燃やすことができる。



●裏柳生流　歯止刀

コマンドを入力するとニヤけた顔を前方に突き出し、そこに攻撃を受けると破岩丸でブン殴って反撃する。いわゆる当て身投げ系の必殺技。

現段階では上段攻撃のみ返すことができる。中&下段攻撃は返せないようだ。





●放り上げ、裏柳生流　投殺　四肢破壊固め

放り上げは、その名の通り相手を上空高くに放り投げるコマンド投げ。

四肢破壊固めは放り上げからの追加入力による派生技で、自らもジャンプして投げを決める技。放り上げからは、裏柳生流　投殺　粉砕大落下という派生技もあるぞ。

修羅の磐馬は、上記の3つの他にもいくつかのコマンド投げを持っている。相手をつかんだまま移動できる投げ技や（場外転落を狙えるかも）、柔道技などもあるようだ。

羅刹



●裏柳生流　震嶽

羅刹磐馬の必殺技は打撃技が中心。この震嶽は、思いっ切りためを作ったあと、大きく踏みこんで超強烈な一撃を食らわせる技だ。

現段階では、ためを作る時間が長すぎるかわりに、なんとガード不能になっている。威力の方も凄まじいぞ。

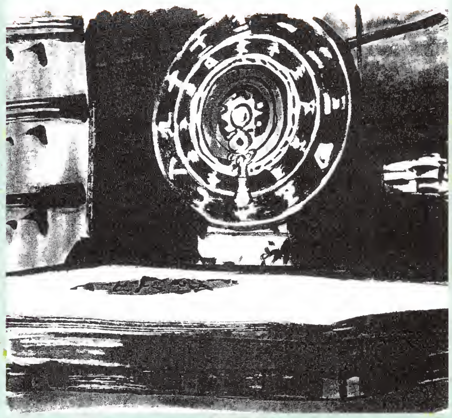


●裏柳生流　卍圧破

技名の通り、破岩丸でアッパーを繰り出す技。

ヒットさせると相手を高々と浮かすことができるので、落ちてくるところに空中追い打ちができそう。っていうか、「追い打ちしてください」といっているような技だ。

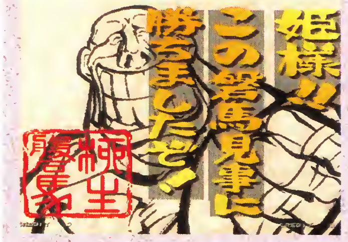
柳生磐馬ステージ
『江戸幕府和時計やぐら申の刻』



時計塔内の最上部がバトルステージ。回転する仕かけ台上での闘い。

フィールド移行後は、時計塔の外側がステージとなる。いかにも場外に転落しやすそうだ。

勝利デモ



彼の人のよさが伝わってくるような、ストレートで明るいセリフと表情。好感度アップ！って感じだ。

そーいや、磐馬を追いかけてきてる姫様って、ステージに現れたりしないのかな？



邪魔をするならば
私の技で沈めてあげる…

必殺技解説

色

解説／修羅騎士　鷹

修羅



●露祓

相手に向かって突っこむ突進技。突進後、下段判定の斬りを出し、ヒットすれば追加入力で雫狩という技で追い打ちすることができるのだ。

この技は、近距離で不意をついて出すといった使い方がある。



●天咆輪・陽

跳び上がって、回転しつつ斬る技。要は対空に使えるっぽい技なのだ。この技をヒットさせたあとは、追加入力によってさらに追い打ちすることができるようだ（未確認）。

●黄泉落とし

相手に向かってジャンプして、両足で相手の首をはさんでこのように（写真参照）投げを決める技。ジャンプするってことは、少し離れた間合いからでも投げられるだろう。



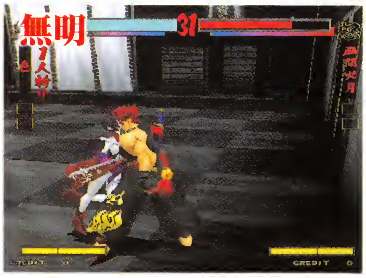
また、追加入力により追い打ちすることが可能。

羅刹



●刹那（クシャナ）

ボタンの組み合わせによって色々な位置にテレポートできる移動技。この技を使えば、トリッキーに動けることは間違いないと思われる。気をつけなければならないのは、プレイヤー自身が出現位置を忘れてしまうこと。しっかりと頭に叩きこもう。



●無明（アドビカー）

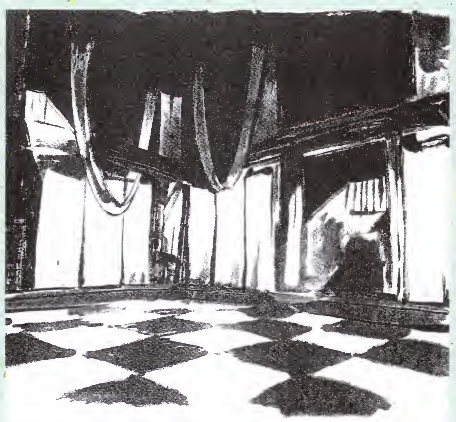
相手にキスをして悪霊を取りつかせる、投げ判定の技。この技を決めたあとは相手がよろめくので、特定の技なら追い打ちすることが可能かもしれない。しかしまぁ、すごい技っすね。

●転法輪（ダルマーチャクラ－プラヴァルタナ）

一見、飛び道具のようだが、実は目の前に気弾のようなものを停滞させる技。この技は、出したあと少しの間だけ弾が残っているので、すぐさま攻め入ることが可能。詳しい性能は不明だが、頼りになりそうな気配が漂う。



色ステージ 『山城 蔵座敷 申の刻』



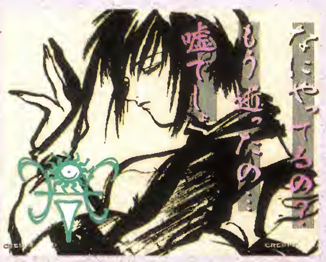
心奪われし傀儡の色にふさわしく、蔵の中が闘いの場。床を突き破ると、その下にある洞窟内部へとフィールド移行する。

背景の赤い着物がちょっと気になる…。

勝利デモ

妖しい魅力でファンをひきつける色。こんなセリフいわれたら、卒倒してしまう人も多いだろう。

心を奪われた色は、勝利時でも気のなさげなことをいう。他のセリフもチェックしてね。









THE KING OF FIGHTERS '97®

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

夏がすぎても、ますますヒートアップしていくKOF。 今回は隠しキャラでのCPU戦の他、さまざまな不思議現象を紹介。気になるあのA級や面白連続技など、まとめて解説しちゃうぞ!

解析／ジェイケイ

隠しキャラを使ってのCPU攻略開始! システム解析でも驚きの情報をお届けするぞ!

SNK

業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	発売中／32,000円
家庭用CD	発売中／6,800円
SS	'98年春予定／価格未定
PS	'98年春予定／価格未定

460M 格闘アクション

システム解析

空中追い打ち㊙テクニック



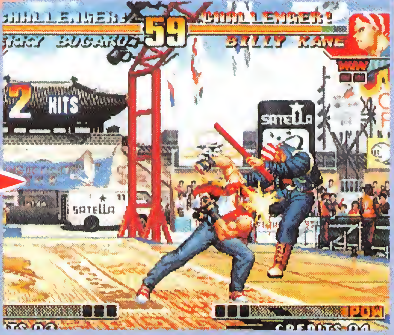
パワーチャージがヒット！　浮いた相手には食らい判定が残っているぞ



パワーチャージは空振りするだけ。ちゃんと調節されてます



しかし、紹介している空振りキャンセル法を使えば…



再びパワーチャージが決まる。対人戦ではひかえるべし

特定の必殺技（京の七拾五式　改やロバートの極限流連舞脚など）を決めたあとは、ふき飛んでいく相手に食らい判定が残っており、そこに空中で追い打ちを決めることができるのはご存じの通り。

この空中追い打ちは、食らい判定が残っている状態に間に合いさえすれば、ほぼすべての打撃技がヒットするのだが、中には〝空中追い打ちとして決めることはできない〟と設定されている必殺技もある。京の強七拾五式　改や、ロバートの龍虎乱舞などがこれに該当するぞ。

しかし、ある特殊な方法を使うことによって、それらの必殺技を決めることができるようになる。その方法とは、

『通常技を空振りキャンセルして、空中追い打ちとして決められない必殺技を出す』

というものだ。

例えば、11月号のテリーのおまけ情報で紹介した、弱パワーチャージ→弱パワーチャージ…という連続技。パワーチャージは空中追い打ちとして決められない技なので、普通に出しても空振りするだけなのだが、通常技（しゃがみ弱パンチがいい）を空振りキャンセルして出すと、見事にヒットするというわけだ。

その他、京の強七拾五式　改→強七拾五式　改…（画面端限定）、キングの弱サプライズローズ→弱サプライズローズ…（画面端限定）、ロバートの極限流連舞脚→龍虎乱舞といった連続技も、この方法を利用しないと決めることができないぞ。

注意して欲しいのは、この方法はあくまで空中追い打ちとして決められない技が決められるようになるだけ、ということ。食らい判定が残っていないふき飛びに、空中追い打ちができるようになるわけではないので、勘違いしないように。もちろん、食らい判定が残っている状態に間に合わなくても空振りするだけだ。

不思議現象解析

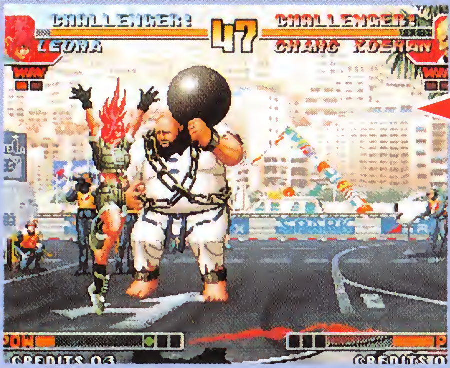
不思議その1 暴走レオナの奴隷に…



このへんまで戻ってきたら投げを入力するとちょうどいいぞ



成功すると、何だかよく分からない動きをしたあと…



奴隷に。CD版はアイスラッシャーが消えてしまうので不可能

なんと、相手キャラが暴走レオナの奴隷になってしまうという現象が発覚した。

やり方は、①暴走レオナがアイスラッシャー（強の方がやりやすい）を出す。②相手はそれをガード、前転、攻撃避けなどでやりすごしたあと、急いで暴走レオナに弱攻撃などを当てて硬直をといてやる。③暴走レオナは、アイスラッシャーが戻ってくるちょっと前に相手を投げる。

成功すると、暴走レオナが投げ技はずしのようなポーズをとり、そのあと相手キャラが食らいポーズのまま暴走レオナにくっついてしまうのだ。

投げ技がレオナクラッシュ（Cボタン投げ）だった場合、この状態でレオナが特定の通常技（立ち弱キックなど）を出していると、なぜか相手の体力がメリメリ減っていく。そのままKOまで持っていくことも可能なのだ。この状態は、何もせずにじっとしているか、アイスラッシャーを出すことで解除できるぞ。

オーデルバックラー（Dボタン投げ）の場合は、通常技を出してもダメージは入らず、じっとしていても外れることはない（アイスラッシャーを出すと外れる）。唯一、空中ふっ飛ばし攻撃を出すと、ダメージが入って外れることがある。

不思議その2 乱舞から抜け出す!? リターンズ



八稚女は、ダッシュ大ジャンプから着地で出すとやりやすいぞ



乱舞の途中で間合いが離れ、当たらなくなってしまうのだ



そのあとこのポーズのまま停止する。近づくとボン！　だ

2つめの不思議現象は、庵の八稚女が、途中から外れてしまうというものだ。

やり方は、①相手キャラ（ダッシュの速さが並以上のキャラ限定）が画面端に、庵はそのすぐ横に移動。②相手キャラがダッシュする（止まらずにダッシュし続けること）。③庵はすぐに前転して相手キャラの反対側に抜け、画面端と端の間合いから弱闇払いを撃ったあと、すぐにダッシュで追いかける。④反対側の画面端にある程度近づいたところで、八稚女を出して闇払いより先、もしくは同時にヒットさせる。

成功すると、八稚女が発動したところに闇払いがヒットして間合いが離れてしまい、そのまま放っておくと庵はフィニッシュ直前のポーズで止まってしまうのだ。この状態の庵は無敵状態で、飛び道具もすり抜けてしまう。相手キャラが近づくと、いきなり八稚女フィニッシュが発動する（近づかなければタイムオーバーになるまで動かない）。

ただし、これができるのはノーマル版の八稚女だけで、MAX版ではできないので注意。ちなみに、暴走庵でも問題なく可能だ。

その他、弱の飛び道具をダッシュで追いかけ、飛び道具が当たると同時に通常投げが決まるように入力すると、両方のダメージが入ってしまうという不思議現象もある。庵だけでなく、'94京、アテナ、ケンスウ、舞でもできるぞ。



闇払いのヒットマークと、投げのマークが同時に出てます

不思議その3 フランケンシュタイナーの謎

クラークのフランケンシュタイナー（以下フランケン）の無敵時間が短くなってしまう原因が判明。試合中に弱スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下SAB）を入力すると、それ以降に出すフランケンは、モーション全体が素早くなる代わりに無敵時間が短くなるのだ。

元の性能に戻すには、強SABを入力するのが手っ取り早い。フランケンの性能を切り替えるためのSAB入力は、試合中なら遠距離、空中、ダウン中、攻撃中など、とにかくいつでも受けつけているので、慣れてしまえばとまどうこともなくなるだろう。

その他、ローリングクレイドルを出したり、ウルトラアルゼンチンバックブリーカーを決めても元に戻るぞ。

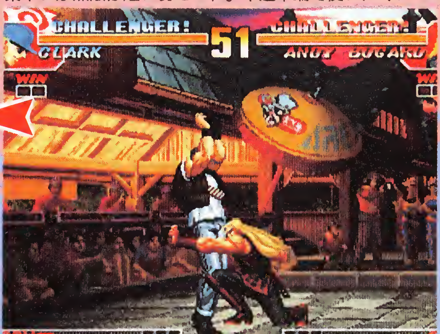


左が弱モード、右が強モード。動作スピードが明らかに違う



元々の性能である強モードは、投げるまで無敵になっている

素早いが無敵は短い弱モード。中途半端で使いにくい

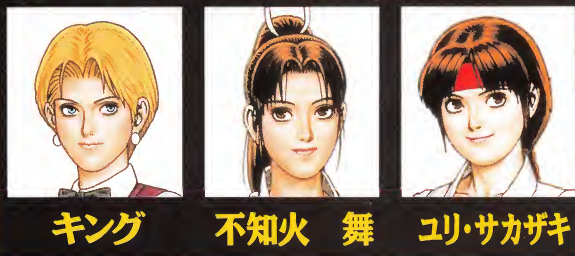


モードは次試合にも持続。切り替えない限りそのままだ



特殊チーム&エンディング紹介

'94女性格闘家チーム



『KOF'94』の女性格闘家チーム。3人ともそれぞれの相性がバッチリで、ADVならゲージストックが1つ増えてくれる、なかなか実用的な組み合わせなのだ。この場合、あんまり使える超必殺技を持たないキングを先鋒にするとよい。



KOFで服が破れなくなったとお嘆きの貴方に送るエンディング

オールドチーム



SNKから過去に発売されたゲームの主人公たちを集めたチーム。
アテナは『アテナ』『サイコソルジャー』、ラルフとクラークは『怒』シリーズに出ていたのだ。全員が必殺投げを持っているので、投げキャラ大好きな人にはうってつけのチームだろう。



右端の人って誰？　…どうやらケンスウのようですね

SNK歴代主人公チーム

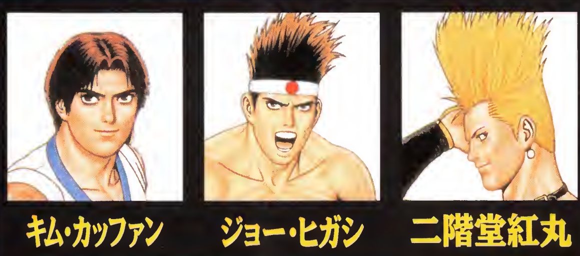


『KOF』『餓狼伝説』『龍虎の拳』、各シリーズの主人公を集めたチーム
主人公だけあって、どのキャラも強い。全員そろいもそろって連続技が強烈だし、通常技も高性能。必殺技も強力な対空技を全員が持っている。
ちなみに、京は隠しキャラの'94京でも大丈夫だぞ。



極限流の看板を背負って立つのは…ロバート!?

準主人公チーム



各チームのNo.2で構成されたチーム。
だからといって侮ってはいけない。キムはともかく、他の2人は各チームの主人公とタメをはるぐらい強いのだ。
紅丸はキック系攻撃のリーチの長さが魅力的。ジョーはハリケーンアッパーのスキの小ささと判定の強さが光るのだ。

1番よりナンバー2、その生き方を否定するのか紅丸よ？



実はこの『KOF'97』では、既成のチーム以外でも、特定のキャラを組み合わせることによって、特殊な中間デモやエンディングを見ることができるのだ。
その組み合わせは7通り。中にはネオジオフリーク編集部から選抜した『火気元気チーム』もあるぞ。その名の通り、炎を操るキャラたちなのだ。



過去の闘いではオロチを封じることで精一杯だったのだ



草薙、八神、神楽、三神器の力を合わし、今こそ決着を！



血の呪縛から逃れたのか？オロチの命令を無視して襲いかかる

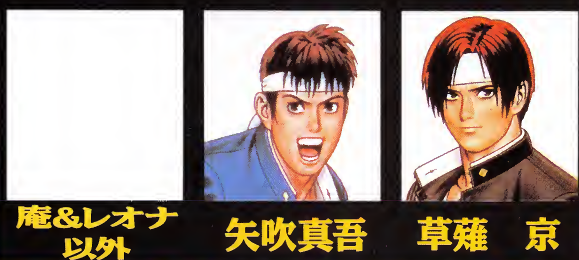
三種の神器チーム



'96のCD版であったチーム。KOFの物語の主人公たちを集めたチームだ。

庵だけ相性が悪いものの、3人とも強いキャラなのであまり気にならないだろう。ADVでゲージストックがたまったら、速攻で使った方がよいかもしれない。このチームも京は'94京で構わない。

京&真吾チーム





京の血と汗がにじんだグローブをはめ、ポーズを真似してみる。「決まってますよね、草薙さん!!」

あんなに活躍してもキミは京のパシリなの、真吾クン

高校の先輩&後輩のチーム。

庵とレオナは暴走状態の2人なら入っていてもOKだ。

チームのバランスは3人目のキャラにかかってくると思うが、真吾ははっきりいって弱いキャラなので苦戦は必至。ADVならば、真吾はMAX版駆け鳳燐のために、2番目以降に置くといいだろう。

京の背中を見送る真吾♡憧れのまなざしを向けているのだ





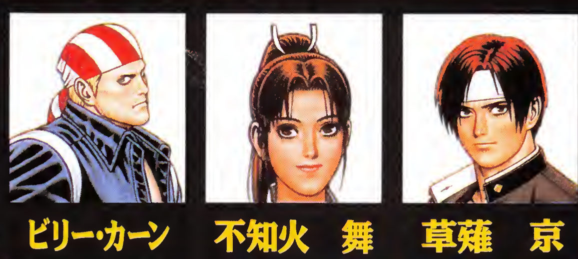
草薙 京VS八神 庵 闘いの行方は…

特殊な組み合わせではないか、主人公チームを選んで京でオロチを倒してみよう。すると、エンディングの途中で京と庵の闘いがはじまるのだ。ここでは京を操作して実際に庵と闘うことになるのだが、決着はデモに持越し。負けてしまっても、デモのセリフが変わるだけでゲームオーバーにはならないぞ。2人の決着がどうなるのか？　それは自分の目で確かめてね。



“とっておきのヤツ”で勝負とは！一体ナニで勝負するんでしょう

火気元気チーム



ネオジオフリーク編集部が選抜したチーム。その名の通り全員が炎を利用した技を使う。

相性はごく普通。京は強いキャラだけど、他の2人はあまり強くないかも…。それぞれ舞には白鷺の舞、ビリーには大回転蹴りと頼れる技はあるんだけどね。

総合的にはイマイチくんなチームかな？



原画は、本誌の読者創作ストーリーのイラストを描いていただいているRURUさん

特選連続技紹介

へなちょこ連続技

ここでは、難しいくせに全然減らなかったり、他の連続技を決めた方がダメージが大きい、といったトホホな連続技を紹介しよう。

草薙京

●強七拾五式 改(2ヒット)→弱七拾五式 改(2ヒット)→弱R.E.D.Kick

難しいうえに密着からしか決められないという意味ナシ連続技。ダメージは…秘密。一応、コツを紹介しておこう。強七拾五式 改は2発目を遅めに出して、相手を高く浮かせると同時に自分のスキも減らす。これの硬直がとけたら、すぐさまダッシュしてできるだけ低い位置で弱七拾五式 改を当てて、2発目を少しだけ遅らせて出す。ここまで調節して初めて弱R.E.D.Kickがヒットするようになるのだ。



強七拾五式はほぼ密着で。強Pキャンセルなんてのは論外

このぐらいの位置で拾ったあと、2段目を遅めに出すべし

うまくいけば弱独楽屠りまでつながる。すごいダメージだ

ユリ

●強ユリちょうアッパー→弱飛燕烈孔(通常版)

画面端&パワーMAX時限定。パワーMAX時に通常版超必殺技を出せないADVでは不可能。背の高いキャラに対して、強ユリちょうアッパーの終わり際をかすらせるように当てるとつながるぞ。これもダメージは書けません。

アテナ

●スーパーサイキックスルー→弱サイコソード→シャイニングクリスタルビット

画面端限定。弱サイコリフレクター→シャイニングクリスタルビットの方が減るので、これも意味はない。一応、知らない人を驚かせることができる点や、技の硬直がとけた直後に次の技を出せばいい(先行入力でOK)ので簡単だという点が、利点といえば利点なのだが。

ちなみに、パワーMAX時は最後を近距離立ち強パンチに変えることも可能だ。

八神庵

●外式・百合折り(裏まわり)→近距離立ち強パンチ→キャンセル外式・夢弾(2ヒット)→キャンセル強百弐拾七式・葵花×3

難易度はコツを説明する必要がない程度なのだが、条件がシビア。ごく一部のキャラ(キムや社)が、百合折りを背中向きで食らった時のみ決められるのだ。もちろん、ダメージは屑風を絡めた連続技の方が上。トホホです。



このあと葵花×3まで入るキャラは数少ない。見た目はいいんだけど…

百合折りヒット後、背後から攻撃する形になるのが条件

わりと使えてしまう連続技

ここは、ちょっと意外な連続技や、知っていると得をする連続技を紹介。どれも実戦で役に立つ可能性がある、ってのがポイントだ。

大門

●頭上払い(相打ち)→前方大ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃

頭上払いを空中の相手にヒットさせると、しばらくの間は空中の相手に食らい判定が残っているので、見出しのような連続技も可能。頭上払いを対空技として使う時は、この連続技を意識しておこう。

間合いが近い時は、空中ふっ飛ばし攻撃の代わりに、ダッシュ(ADV)から雲つかみ投げを決めることもできるぞ。



相打ちになりやすい反面、一方的に負けることは少ない

しかも、相打ちなら追い打ちできる。対空信頼度アップだ

チャン

●鉄球大暴走→鉄球大圧殺

鉄球大暴走は、トドメの一撃技がランダムで変化するのだが、それが立ち弱キックだった時はさらに追い打ちが可能。ただし、画面端限定だ。

追い打ちは弱パンチなどでも可能。超必殺技を使えない時や、鉄球大圧殺でKOできない時は弱パンチで追い打ちして着地を攻めるといいぞ。



フィニッシュがこの技だと追い打ち可能。覚えておいて損はしない!?

チョイ

●しゃがみ強パンチ→キャンセル通り魔蹴り→強竜巻疾風斬

画面端限定。食らいポーズの横幅が広めなキャラに入る。画面端だと竜巻疾風斬がメリメリヒットするので、合計ダメージはなかなかのもの。

その他、しゃがみ強パンチ→キャンセル通り魔蹴り→遠距離立ち弱パンチ→キャンセル鳳凰脚という連続技もある。画面中央でも決められるぞ。

これは、遠距離立ち弱パンチを省いた方が圧倒的に簡単で、ダメージ的にも大差ないので、今まで紹介しなかった連続技なのだ。



通り魔蹴りヒット後に鳳凰脚がつながるのは超有名だが…

画面端なら強竜巻疾風斬もつながる。チャンには中央でもOK

THE KING OF FIGHTERS '97®

天国（地獄？）直行連続技

最後に、食らった相手は天国への階段を昇りつつ（地獄への坂道を転げ落ちつつ）相手のミスを待つしかない、というような連続技を紹介。

草薙 京

●強七拾五式改（2ヒット）→強七拾五式改（2ヒット）…

P28で紹介しているテクニック（空振りキャンセル法）を利用したA級連続技。かなり難しいので、順にコツを解説していこう。

最初の強七拾五式は、2段目を遅めのタイミングで出すこと。これによって、相手を高く浮かせられるうえに自分側のスキも小さくなるのだ。

次の強七拾五式は通常技を空振りキャンセルして出すのだが、当てる位置が高すぎると2段目が空振りしてしまうので、通常技を出すタイミングを微妙に調節する必要がある。通常技は、しゃがみ強パンチがやりやすいと思うぞ。

そのあとの2段目は、出すタイミングを少しだけ遅らせる。早いとスキが大きくなって次が間に合いにくく、遅すぎると空振りしてしまうのだ。

3回目以降だが、1段目は相手の浮き具合によって、2段目は1段目を当てた高さによって、出すタイミングを微調節する必要があるぞ。

その他、パワーMAX状態で、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式（2ヒット）→荒咬み→MAX版大蛇薙（4ヒット）、という連続技もある。荒咬みは早めのタイミングで出し（相手が乗っかってくる感じ）、MAX版大蛇薙はしゃがみ弱パンチなどを空振りキャンセルして出そう。待機モーションヒット後、少し待ってから発射すれば、薙払いが3ヒットして相手は昇天。



ショータイム開始！　しゃがみ強P空振りキャンセル…



強七拾五式。これは低めの打点でヒットさせること



ズバリA級。チャネリングしてないと20ヒット以上はキツイ（?）

ケンスウ

●弱超球弾→大ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル後旋腿→仙氣発勁（MAX版）

相手を画面端に置き、ケンスウが写真のような位置にいる時に決められる昇天連続技。当然、パワーMAX時限定だ。

大ジャンプは弱超球弾の硬直がとけると同時におこない、ジャンプ強キックは少し低めの打点で当てよう。この2点が成功したならば、あとは間隔を開けないように技を出すだけでOKだ。実はかなり難しいんだけどね。

通常時でも、画面端で遠距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセル後旋腿→仙氣発勁なら決められるぞ。



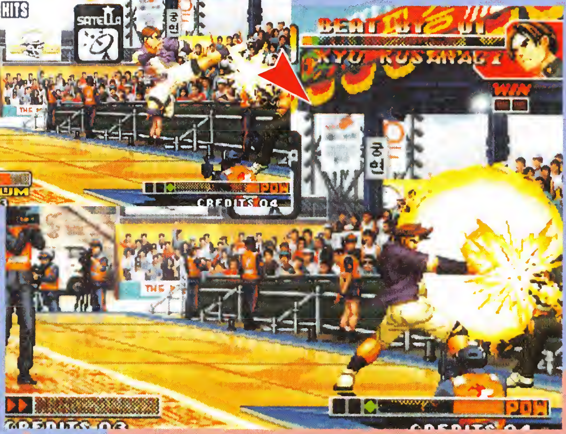
超球弾のあとジャンプする寸前。間合いはこのぐらいだ



これの打点が超重要だが、スローのせいで運が絡んでしまう



後旋腿までつながれば、あとは仙氣発勁を先行入力するだけだ



仙氣発勁の11ヒット目。このあと最後の１段で昇〜天〜

キング

●弱サプライズローズ（4ヒット）→弱サプライズローズ（3ヒット）→強トルネードキック

画面端限定の気絶連続技。空振りキャンセル法を利用したものだ。この連続技を、ジャンプ強キック→近距離立ち強キック（1段目）からつなげば気絶→気絶になるぞ。

空振りする通常技はしゃがみ弱パンチがオススメ。→↓+A〜↘+A、もしくは→↓+A（押しっぱなし）〜↘と入力すれば、空振りキャンセル弱サプライズローズを出せるぞ。やりやすい方を使おう。

どちらの入力法にしろ、少しだけ引きつけて低い位置でヒットさせないと、降りの蹴りが当たらなくなるので注意。降りの蹴りまでヒットさせてしまえば、強トルネードキックはすぐに出せばいいだけなので簡単に決めることができるぞ。

一部のキャラ（京や大門など）に対しては、限界まで引きつけてから出すと、降りの蹴りが2ヒットする。この手のキャラには、弱サプライズローズ（4ヒット）×4という気絶→気絶連続技も可能だ。



しゃがみ弱Pの出がかり。速攻で↘+Aを入力しよう



調節に成功して低い打点で弱サプライズが当たったなら…



降りの蹴りが２ヒットする。この当て方だとA級が可能なのだ

跳ばせないで倒すがトレンディー！跳ばせて落とすはもう古い!?



'94 草薙 京（くさなぎ きょう）

攻略／修羅騎士 鷹

対CPU戦基本戦法

●誘いパターン

特定の技を出して、相手に何かしらの行動をとらせるパターン。画面端で行使するといい感じになる。詳しくはキャラ別を参照してね。

●待ちパターン

基本は画面端でしゃがみガード。相手が出してくる技をガードしたあとなどに反撃するパターンがコレ。前転から投げを狙ってくるCPUもいるので、うまく反応して投げや連続技を決めたいところ。また、密着するまで近づかれた場合は、弱技で牽制して間合いを広げるようにしよう。

●空中待ちパターン

画面端で後ろジャンプをひたすら繰り返し、対空技や突進技を空中ガードして、着地後すぐに投げや連続技を決めていくパターン。相手が真下まで寄ってきたら、弱技を使って間合いを離そう。

●草薙の歴史・足元がお留守だぜ！パターン

相手をダウンさせたあとのパターン。このパターンは、ジャンプ攻撃を深めに当てた（連続技を狙える打点）あと、すぐに下段である近距離立ち弱キックを出すと、この技に対してCPUは立ちガードをして食らってくれる、というのを利用した全キャラに通じるもの。一度ダウンを奪ったら容赦なく開始しよう。近距離立ち弱キックのあとキャンセルしてつなぐ技は強朧車。普通はつながらないのだが、なぜかは知らんがCPUは食らってくれるのだ。んでもって、相手の起き上がりに再びジャンプ攻撃を重ねてから、近距離立ち弱キック→キャンセル強朧車を出していこう。

●草薙の歴史・外伝：受けてみろ草薙の拳を！

ただ、強闇払いを使ってけずり殺す、オロチ以外に通じるパターン。タイトルとは何の関係もないので注意!!

まずは何でもいいからダウンを奪おう。ダウンを奪ったら、相手の起き上がりに闇払いを重ねる（相手との位置が近いならスキの小さい弱。遠いなら強でもいい）。そして、硬直がとけたらすぐに強闇払いを出そう。この時点で相手がガードしたらパターンが成立。その後は、最速で強闇払いを出し続けるだけでいい。相手との距離が遠いほどやりやすい（端と端まで離れるといい感じ）ぞ。まさに〝跳ばせないで倒す″なのだ。

しかし、自分の体力と残りタイムを考えて、けずり殺せるかどうかを考慮しないと駄目だぞ。



相手の必殺技をガードしたあとは…



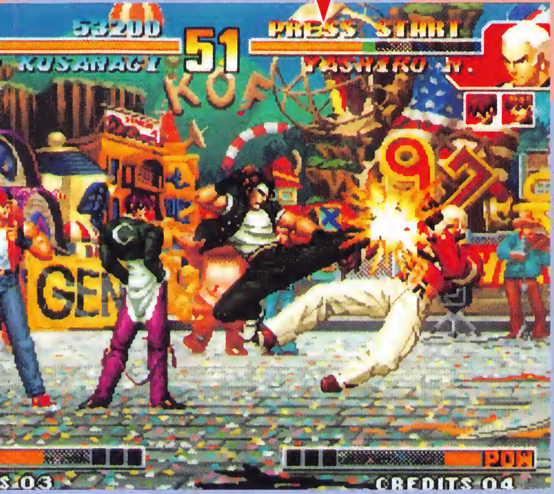
このように反撃しよう。このあとヒットするのだ



ジャンプ攻撃をガードされても…



近距離立ち弱キックをすぐに出せば確実にヒットする



キャンセルして強朧車を出せば、勝手に食らってくれるのだ

おまけ情報

画面端限定の気絶させることのできる連続技を紹介。

●弱闇払い→大ジャンプ奈落落とし→しゃがみ強パンチ→キャンセル闇払い（強朧車）。



弱闇払いから大ジャンプ奈落落とし。着地後は強パンチへつなごう

まずは相手を画面端で待機させ、こちらは遠く（端より少し前）から弱闇払いを放ち、硬直がとけると同時に大ジャンプをする。そしてタイミングよく奈落落としを決めて、着地後しゃがみ強パンチへつないでいこう。しゃがみ強パンチは近距離立ち強パンチに代えてもいいのだが、出すタイミングが遅れると、出の遅い遠距離立ち強パンチに変わってしまい、連続技が成立しない場合があるので注意。くだらん情報ですまんです。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
釟鉄（はつがね）	→or←+C
一刹背負い投げ（いっせつせおいなげ）	→or←+D
●特殊技	
外式・轟斧 陽（げしき・ごうふ よう）	→+B
外式・奈落落とし（げしき・ならくおとし）	ジャンプ中↓+C
八拾八式（はちじゅうはちしき）	↘+D
●必殺技	
百式・鬼焼き（ひゃくしき・おにやき）	→↓↘+AorC
百八式・闇払い（ひゃくはちしき・やみばらい）	↓↘→+AorC
百壱式・朧車（ひゃくいちしき・おぼろぐるま）	←↓↙+BorD
●超必殺技	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙（ひおうぎ うらひゃくはちしき・おろちなぎ）	↓↙←↙↓↘→+AorC

対CPU戦キャラ別攻略



対ラルフ。弱技を出すと跳びこんでくるぞ。強鬼焼きで迎撃しよう

●誘いパターン対応キャラ

紅丸、アンディ、ロバート、ラルフ、チン、社、シェルミー、山崎、ビリー、暴走レオナ、オロチシェルミー、オロチ社

それぞれ、①誘う技、②誘える行動、③対処法の順に紹介していこう。

紅丸…①中間距離から弱朧車、②前転、③投げ or 連続技。

アンディ…①先端を当てるように遠距離立ち弱キック、②前転、③投げ or 連続技。

ロバート…①遠距離立ち強キックの先端を当てるようにする、②前転〜龍牙、③ガード後、連続技。

ラルフ…①中間距離でしゃがみ弱キック、②跳びこみ、③強鬼焼きで迎撃。

チン…①ギリギリ当たらない間合いで遠距離立ち弱パンチ、②柳燐蓬莱（突進技）、③しゃがんで回避→近づいて連続技。ガード→連続技。

社、オロチ社…①先端を当てるように遠距離立ち弱キック、②前転、③投げ or 連続技。

シェルミー…①中〜遠距離で弱技を出す、②シェルミーシュート、③引きつけて（投げられる直前）連続技。



対シェルミー。遠距離から強闇払いを連発するだけで勝てるのだ

山崎…①画面端で待ち、近づいてきたところに後ろジャンプ強パンチ（昇り）、②跳びこみ、③強鬼焼きで迎撃。

※ジャンプ強パンチ（昇り）を出すのは、蛇使いを出してきた時につぶせる可能性があるから。

ビリー…①先端を当てるように遠距離立ち弱キック、②通常技、③①のあとすぐにジャンプして連続技。ジャンプ攻撃から連続技を狙うだけでも結構いける。

暴走レオナ…①ギリギリ当たらない間合いで遠距離立ち弱キック、②Xキャリバー、③ガード後連続技。

オロチシェルミー…①遠距離で弱技を出す、②〝むげつのらいうん〟（勝手に出す時もある）、③1番手前（相手側から見て）に出した時、技の引き際を狙って大ジャンプ攻撃から連続技。何かしようとしてほぼ確実に食らってくれる。1番手前以外の〝むげつのらいうん〟はガードに徹しよう。

●待ちパターン対応キャラ

テリー、ジョー、リョウ、レオナ、アテナ、舞、チャン、クリス、マリー、暴走庵、オロチクリス

テリー…跳びこんでくることがあるので、鬼焼きで迎撃。その後、起き上がりに近距離立ち弱キックを重ねると食らってくれることが多いので、2〜3発当ててから強朧車へつないでいこう。草薙の歴史でもいいんだけどね。

ジョー…しゃがんで待って、近づいてきたところに投げを決めるだけ。



対ジョー。歩いてきたところを…　投げてしまおう。以降繰り返すだけ

リョウ…猛虎雷神刹をガードしたあとに連続技を決めよう。中間距離で弱技を出すと誘える場合もある。

レオナ、アテナ、舞…それぞれ、Xキャリバー、フェニックスアロー、龍炎舞をガードしたあとに反撃。

チャン…近づいてきたところにしゃがみ強パンチから連続技を決めよう。

クリス…1〜2キャラ分の間合いまで近づいてきたら鬼焼きを出そう。ジャンプしたり必殺技を出そうとして食らってくれることが多い。ダウンを奪ったら草薙の歴史へ。

マリー…近い位置でストレート・スライサーをガードしたあと連続技を決めよう。

暴走庵…キャンセル鬼焼き、琴月、八稚女をガードしたあと連続技。

オロチクリス…ジャンプなどから〝ししをかむほのお〟を狙ってくるので、食らう前に投げや連続技を決めよう。また、画面端で垂直ジャンプ強キックのみでも勝てるのだ。

●空中待ちパターン対応キャラ

京、クラーク、ケンスウ、キング、キム、チョイ、真吾

それぞれ待つ技を紹介。

京→強R.E.D.Kick。

クラーク→ナパームストレッチ。ケンスウ→龍顎砕、龍連牙・天龍、龍連牙・地龍。キング→トルネードキック、サプライズローズ、ダブルストライク。キム→半月斬、飛燕斬、空砂塵。チョイ→竜巻疾風斬。真吾→強朧車、真吾キック。



空中ガード。着地後に連続技を決めよう！

●その他のパターン

大門、ユリ、ちづる

大門…画面端で後ろジャンプ強キックを繰り返すだけ。

ユリ…遠距離立ち強キックの先端を当てるように闘おう。しゃがみ強キックを出して勝手に食らってくれるぞ。

ちづる…端と端まで離れて、しゃがみ強キック→空振りキャンセル強闇払いのみでOK。何かしようとして食らってくれるのだ。

近づかれてしまった場合はジャンプなどを使って間合いを離そう。

VS オロチ

開幕は歩いていって投げを決めよう。そのあとは相手に近づいていき、オロチの起き上がりにジャンプ攻撃（昇り）を出してみよう。すると前転（消えるやつ）で後ろに出現するので、少し歩いて投げを決めよう。以降は繰り返すだけでOKなのだ。

もしパターンが狂ってしまったらガードをかためて待とう。⑨の技（無に還ろう）をガードしたあとに反撃したり、③（雷柱）の技の合間を縫って近づき、すぐに連続技を決めればOKだ。

反撃は、全てダウンを奪えるものにしよう。ダウンを奪ったら再びジャンプ攻撃からのパターンへ移ろう。



ジャンプ攻撃（昇り）で前転を誘い…　着地したら投げを決めよう。タイミングを覚えれば楽勝なのだ

※オロチ攻略部のオロチの技番号は、11月号17ページの技解析と対応しています。



倒し方はノーマル庵とほぼ一緒 攻撃力が高いぶん早く倒せるぞ!

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

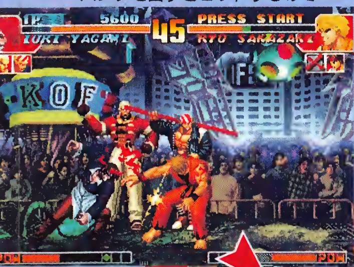
対CPU戦基本戦法

●遠距離立ち強キックパターン

遠距離立ち強キックの先端を目安にCPUに当てよう。CPUが近づいてきたところに出していってもいいし、自分から当てにいってもいいぞ。まれに遠距離立ち強キックを前転で抜けてくるキャラがいるが、通常投げ（D投げ）や屑風が間に合うので、あわてずにしっかり対処しよう。

●遠距離立ち強パンチパターン

遠距離立ち強キックパターンの強パンチバージョン。キャンセルで強葵花を入力しておけばヒット時に連続技になり、よりダメージを奪えるぞ。強パンチがガードされてしまったのに強葵花を出してしまった時は、葵花の1段目で止めて仕切り直しをしよう。このパターンでもCPUは前転してくることがあるので、遠距離立ち強キックパターン同様に対処しよう。



近づいてきたところに遠距離立ち強パンチを出すとヒットするので…



そのまま強葵花でキャンセルしてガツーンと体力を奪ってやろう

●ふっ飛ばし攻撃パターン

ふっ飛ばし攻撃を前進しながら当てにいこう。ふっ飛ばし攻撃でダウンを奪ったらすかさず近づき、CPUの起き上がりにも出していこう。2〜3回やれば、もうCPUを画面端に追いつめているので、ふっ飛ばし攻撃の先端が当たるくらいの間合いを保ち、繰り返すだけでOKだ。

●しゃがみ強キックパターン

ふっ飛ばし攻撃パターンで使う攻撃をしゃがみ強キックに変えるだけ。ダウンを奪ったら起き上がりにも忘れずに。

●待ちパターン

基本的に、画面端でしゃがみガードしてCPUの必殺技ガード後に反撃するもの。反撃には近距離なら屑風＋α、ちょっと離れた間合いなら単発葵花か、ちょっと歩いて強パンチからの連続技を決めよう。CPUは跳びこんでくることもあるが、その時は素直にガードしよう。誰のどの必殺技をガードして反撃するかは後述するキャラ別攻略を参照してね。

●琴月パターン

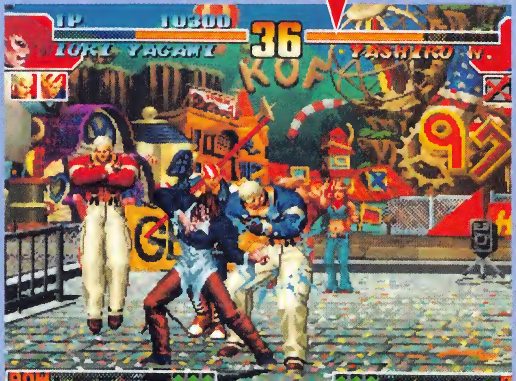
琴月をガードさせると、CPUは何かしらのアクション（必殺技or前転）をとるので、そこにつけこんでダメージを与えるパターン。必殺技を出すキャラにはガード後に連続技を。前転してくるキャラには、通常投げもしくは屑風＋αで対処しよう。琴月をガードさせたら、一瞬しゃがみガードして様子を見るのが大事。単発で琴月をガードさせるキャラと、跳びこみ攻撃をガードさせてから琴月をガードさせるキャラがいるので、キャラ別攻略を参照してくり。



基本は「CPUの必殺技をガードしてから反撃」…OK?



とにかく弱琴月（キャラ別参照）をガードさせるのじゃ



すると前転や必殺技を誘えるぞい。きっちり対処するのじゃぞ

おまけ情報

おまけ①…なぜか暴走庵の特殊技は空振りでもパワーゲージがたまる。これを利用して、ADVでは連続後ろジャンプ百合折りでゲージをメリメリためよう。

おまけ②…なぜか外式・轟斧 陰"死神"が3段技。これは轟斧が見えてから相手が近距離で前転してくればいいだけ。しかし、3段目はキャンセルがきかないうえにスキだらけ…。別に面白いだけで意味ないのでした。

おまけ③…気絶連続技の補足（先月とは別バージョン）。これは今月の格ゲー館伝説の10割の方をチェックしてちょ〜♡（俺が書いたんじゃないけど…誰ってそれはJ…。）



ゲージ部分に注目! 空振りでいいので、露骨に連続後ろジャンプでためよう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
逆剝ぎ	→or←+C
逆逆剝ぎ	→or←+D
●特殊技	
外式・夢弾	→+A・A
外式・轟斧 陰"死神"	→+B
外式・百合折り	ジャンプ中←+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回連続入力）
屑風	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●遠距離立ち強キックパターン対応キャラ

紅丸、ロバート、ユリ、レオナ、ちづる、チャン



跳びこもうとした時（下降中も可）にもヒットする。間合いを覚えよう

ロバートは前転で抜けてくることが多いが、前転後に必ずといっていいほど龍牙を出してくるので、龍牙をガードして連続技を決めてやろう。

レオナはXキャリバーやアイスラッシャーを出してくることが多いので、Xキャリバーには葵花、アイスラッシャーには強琴月で、それぞれガード後に反撃しよう。

ちづるには前進しながら出していこう。ちづるの必殺技に遠距離立ち強キックがヒットしたら一瞬歩いて再び出してみよう。次に出してくる必殺技にジャストミートするぞ。

チャンには画面端で立ちガードし、ひき逃げをガード後に強葵花で反撃してもいい。

●遠距離立ち強パンチパターン対応キャラ

大門、テリー、アンディ、リョウ、真吾

問題ないッス！

●ふっ飛ばし攻撃パターン対応キャラ

京、ラルフ、クラーク

京はガードすることも多いが、ガード後に鬼焼きを出してくることも多いので、鬼焼きの空振りに連続技を決めてやろう。起き上がりにふっ飛ばし攻撃を重ねても鬼焼きを空振りするので連続技だ。



慣れれば簡単。しゃがみ強キックを怖がらずに前に出よう！

●しゃがみ強キックパターン対応キャラ

キム、暴走レオナ

キムはしゃがみ強キックをガードしたら半月斬や流星落を出してくることが多いので、ガード後に強葵花で反撃してやろう。



まぐろでポンッ！　スピードに惑わされず、落ち着いてね…

●待ちパターン対応キャラ

アテナ、チン、舞、チョイ、オロチクリス

アテナはフェニックスアロー、舞は龍炎舞、チョイは飛翔脚後が狙い目だ。

アテナと舞は葵花、チョイには屑風を決めてやろう。チョイには近づいてきたところにも屑風が決まるので覚えておこう。

チンには近づいてきたところにしゃがみ弱パンチ or キックで牽制すると柳燐蓬莱を誘えるので、ガード後に連続技を決めてやろう。

オロチクリスはジャンプをしてくることも多いので、見逃さずに屑風を決めよう。“かがみをほふるほのお”と前転にも屑風＋αで安定だ。

●琴月パターン対応キャラ

ケンスウ、キング、社、クリス、山崎、ビリー、オロチシェルミー、オロチ社

ケンスウには跳びこみ弱パンチから着地後弱琴月を出そう。ダウンを奪ったら、ケンスウの起き上がりに少し早めに琴月を重ねればヒットするぞ。

キング、社、オロチ社には跳びこみ強キックから着地後弱琴月を出そう。

クリス、山崎、ビリーには単発の弱琴月。起き上がりには早め（起き上がる寸前がよい）に琴月を出していこう。

オロチシェルミーは特殊で、弱琴月をガードさせるまでは他のキャラと同じだが、その後ガードしたりせずにちょっと歩いて通常投げを決めてやろう。

●その他のパターン

ジョー、シェルミー、マリー、暴走庵



簡易コマンドの屑風でもよか♡　月も微笑んでるぞい

ジョーは近づいてきたところに通常投げを決めるだけ。もちろん屑風＋αでもOKちょ〜。

シェルミーは、遠距離で強闇払いを撃っていると、なぜかシェルミーシュートを出してきて自爆する。しかし、そんなことは気にせずに撃っていこう。

マリーは葵花でOKイェイ！

ストレート・スライサーでつぶされてもクラブ・クラッチまでは決めてこないので、スキに葵花を決めてやろう。起き上がりに葵花を重ねてもヒットするぞ。

暴走庵は近づいてきたところにしゃがみ強パンチを出していこう。跳びこみに対しては対空になるぞ。

VS オロチ

オロチには遠距離立ち強キックパターンで全然OKちょ。まず開始直後は少し歩いて通常投げを決め、ダウンを奪おう。その後近づき、オロチが起き上がったのを確認してから遠距離立ち強キックを当ててやろう。遠距離立ち強キックをガードされても、オロチは②（ジェノサイド）⑤（鏡）⑦（中段技）のいずれかを空振りするので、それぞれの技の終わり際に遠距離立ち強キックをぶちこんでやろうぞ。

タイミングが合わずに返り打ちにあって間合いを離されてしまったら、ガードしながら少しずつ近づこう。①（飛び道具）を見た直後に八稚女を出せばヒットするぞ。



ウヒョー！　開幕は恒例の通常投げを決めれ〜

起き上がったら遠立強キックをくり出すのじゃ。ウヒャッ♡



あ〜もうヤダッ！　ってな感じで葵花を出していくと効果あり（ウソ）



弱攻撃で細かく刻もう 攻撃力を活かしての ゴリ押しもOK!

ヤミノナカオロチノ チニメザメルレオナ

攻略／モリスケ

対CPU戦基本戦法

●しゃがみ弱キックパターン

しゃがみ弱キックを当てないように出すと跳びこみや必殺技を誘えるので、そこに対応していくパターン。

しゃがみ弱キックは連発しないでCPUの動きを必ず確認し、反応していないようならもう1発しゃがみ弱キック、というように相手の行動を見てから出そう。そうしないと、跳びこみを誘えたとしても、しゃがみ弱キックを出していたために対空技が間に合わず迎撃できなかった、という事態に陥ってしまうぞ。跳びこんでくる相手には、対空技のしゃがみ強パンチとしゃがみ強キックをキャラごとに使い分けて迎撃する。硬直時間の長い必殺技を出してくる相手には、ガード後にしゃがみ強パンチ→キャンセル強ムーンスラッシャー、もしくは近距離立ち強キック1段目→キャンセル弱グランドセイバー→強ムーンスラッシャー（以降連続技）を決めよう。



当てないようにしゃがみ弱キックを空振りしましょう



リョウは跳びこみと雷神刹を誘えるので…



しゃがみ強キックで迎撃。写真ぐらいまで引きつけること



しゃがみ強パンチを使う場合はできるだけ早く出すこと

●跳びこみ連続技パターン

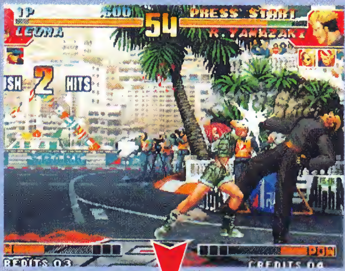
ひたすらジャンプ強パンチで跳びこみ、着地で連続技を狙っていくパターン。

ジャンプ強パンチを迎撃されてしまうこともあるが、連続技を2セット決めることができれば気絶、もしくはKOなので、多少のダメージは覚悟して強引にガンガン跳びこんでしまうのがポイント。

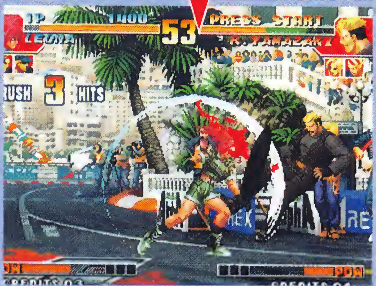
強ムーンスラッシャーまで決めて相手をダウンさせたら、起き上がるタイミングに合わせて再び跳びこんで連続技を狙うべし。

ジャンプ強パンチは、ギリギリ着地で連続技が狙える程度の高さで出すと、相手の対空技をつぶせたり、空中投げに化けたりしてくれることもある。打点が高すぎると連続技につなげないので写真の高さを参考に。

攻撃力が上がっている以外、基本的にはノーマルレオナと変わらないので、CPU戦はノーマルレオナとほぼ同じ戦法で勝ち進むことができるぞ。

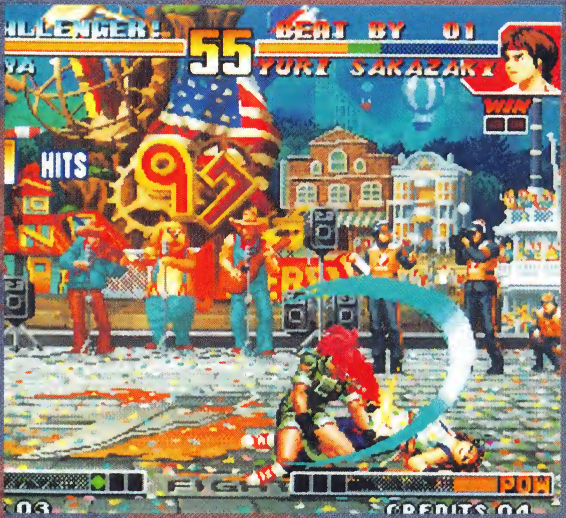


ジャンプ強パンチ後はしゃがみ強パンチにつなげて…



強スラッシャー。基本連続技なのに体力を半分減らせるのだ

おまけ情報



ダウン攻撃になるグランドセイバー。実用性は低いが見た目はよい

暴走レオナのグランドセイバーは、連続技に組みこめたり、必要以上に間合いが離れないといった点で、ノーマルレオナより高性能。しかも、暴走レオナのグランドセイバーのみ、ダウン中の相手にヒットさせることができるのだ。

決められる状況は、グランドセイバー、ボルテックランチャー、空中ふっ飛ばし攻撃ヒット後が代表的。画面端なら、空中の相手に高い位置でムーンスラッシャーをヒットさせたあとも決められる。

どれもダウン回避でかわされるが、ダウン中にヒットする範囲内でタイミングを遅らせて出せば、調度よくダウン回避の終了直後に重なるぞ。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
レオナクラッシュ	→or←+C
オーデルバックラー	→or←+D
ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中↑以外+CorD
●必殺技	
ムーンスラッシャー	↓ため↑+AorC
グランドセイバー	←ため→+BorD 強〜→Dで追加技
Xキャリバー	↓ため↑+BorD
ボルテックランチャー	←ため→+AorC
アイスラッシャー	↓↙←+AorC
●超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+AorC
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
グラビティストーム	↓↘→↓↘→+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

●しゃがみ弱キックパターン対応キャラ

京、大門、アンディ、リョウ、ユリ、レオナ、ラルフ、社、シェルミー、オロチ社

京はR.E.D.Kickや跳びこみを誘えるので、しゃがみ強パンチで迎撃しよう。

大門は裏投げや超受け身、跳びこみを誘える。跳びこみにはしゃがみ強パンチ、他はしゃがみ弱キックで追い払う。

アンディは前転を誘えるので、連続技を決める。

リョウは猛虎　雷神刹と跳びこみを誘えるので、どちらもしゃがみ強キックで迎撃。

ユリはしゃがみ弱キックを食らい続ける。跳びこんできた場合はしゃがみ強パンチ。

レオナは跳びこみを誘えるのでしゃがみ強パンチで迎撃。

ラルフは跳びこみを誘えるのでしゃがみ強キックで迎撃。

社はしゃがみ弱キックをひたすら食らい続ける。跳びこみは落とせないのでガード。

シェルミーはシェルミーシュートやアクセルスピンキックを誘えるので、近づいてきたところに連続技を決めよう。

オロチ社は前転や跳びこみを誘える。跳びこみは技を出さないことがほとんどなので、着地に連続技を狙うといい。

●跳びこみ連続技パターン対応キャラ

ジョー、チン、キング、マリー、ビリー、山崎

ジョーには打点高めにジャンプ強パンチを出し、しゃがみ弱キック数発につなげる。

チンは連続技2回でKO。



離れて適当に出すと跳びこんでくるのでヒットするぞ

キングにはジャンプ強パンチが空中投げに化けてくれる。着地後はしゃがみ弱キック。

マリーとビリーには強引に跳びこみ、連続技を狙うべし。

山崎には跳びこむと蛇使い上段で迎撃されてしまうこともあるが、攻撃力にまかせて跳びこめば問題なく勝てるぞ。

●その他のパターン

紅丸、テリー、ロバート、クラーク、アテナ、ケンスウ、ちづる、舞、キム、チャン、チョイ、クリス、真吾、暴走庵、暴走レオナ、オロチクリス、オロチシェルミー

紅丸は画面端まで後退してから後ろジャンプすると、反応して跳びこんでくるのでしゃがみ強パンチで落とす。

テリーは待っていると跳びこみや前転をおこなうので、跳びこみにはしゃがみ強パンチ、前転には連続技を決める。

ロバートには遠距離で弱ボルテックランチャーを出すと、跳びこんできてヒットする。

クラークには遠距離から強グランドセイバーを出してガードさせ、しゃがみ強キックへつなげると高確率でヒットする。しゃがみ強キックをガードされた時はローリングクレイドルを出すので、スキに連続技だ。

アテナには強フェニックスアローがくるまで待ち、ガード後にしゃがみ強キックで反撃してダウンさせ、起き上がりに跳びこんで連続技を狙う。

ケンスウには待って、龍連牙・地龍ガード後連続技で反撃。

ちづるはしゃがみ強キックでダウンさせ、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねる。

舞には画面端まで後退し、龍炎舞をガードしたらしゃがみ弱パンチキャンセル強ムーンスラッシャーを決める。

キムは画面端で後ろジャンプを繰り返していると半月斬や飛燕斬を出すので、空中ガード後に連続技を決める。



真吾キックを空中ガードできたら、着地で連続技を狙うべし



ダウンさせたら起き上がりにもしゃがみ強キックを重ねる

チャンにはしゃがみ強キックの先端を当て続ければOK。

チョイには画面端で後ろジャンプ強パンチを繰り返そう。

クリスには垂直ジャンプ強キックをジャンプの頂点あたりで出すとすべての攻撃をつぶせるので、繰り返せばいい。

真吾は画面端で後ろジャンプをすると真吾キックを出すので、空中ガード後に連続技。

暴走庵には立ちガードで待ち、前転からの鬼焼きをガード後に連続技を決める。間合いが離れたらXキャリバーを出すとヒットするぞ。

暴走レオナには画面端で後ろジャンプ強パンチを地上の相手にギリギリあたるほどの高さで出そう。

オロチクリスにも暴走レオナと同様に画面端で後ろジャンプ強パンチを繰り返そう。

オロチシェルミーは〝むげつのらいうん〟を出してくるまで待つ。相手の目の前に雷雲を出したら近づき、雷雲が消えるタイミングを見計らって跳びこんで連続技を決める。

この高さで出すといい。攻撃力が高いのですぐ倒せるよ



VS オロチ

オロチは試合開始直後こちらに向かって歩いてくるので、画面端へと後退しよう。画面端までさがったら、歩いてくるオロチにタイミングよくオーデルバックラー（D投げ）を決めると、オロチを画面端側に投げることができる。オロチが起き上がったところにジャンプ強パンチ（上昇中に攻撃する）を重ねると、ヒット、ガードにかかわらずオロチはほぼ確実に前転するので、そこにオーデルバックラーを決める。これを繰り返せば画面端で倒すことができるぞ。

最初の投げを失敗した時は、③の技（雷の柱）を出してくるまで待ち、出したら接近して投げを決めてパターンへ。



ジャンプ直後に強パンチを出すとヒットすること多し



直後に前転するので投げ。すごい顔で投げてますねぇ



“くじくだいち”で跳びまわろう 攻略なんてすぐ終わるからよ！

オロチ社（やしろ）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦基本戦法

●“くじくだいち”パターン

オロチ社のCPU戦でメインになってくるパターン。このパターン一つでほとんどCPU戦は事足りるので、内容をよく理解していただければノーコンティニュークリアも夢ではないでしょう。

出だしはかしこまっているが、単純に必殺技の“くじくだいち”でCPUをキャッチして追い打ちを決めていくだけのパターンなんだよね。

おもに“くじくだいち”は弱を使用し、キャラによって単発で出す場合と、通常技からキャンセルで出してキャッチしにいく場合があります。

“くじくだいち”後の追い打ちも2通りあり、“くじくだいち”→通常技（遠距離立ち弱パンチ、しゃがみ弱パンチ、近距離立ち強キックのいずれかを決めてから）→キャンセル“くじくだいち”と繰り返していくだけでいいキャラと、“くじくだいち”→通常技（前述した通常技と同様）→キャンセル必殺投げのように1セットずつ連続技を決めていくキャラがいます。

後者は“くじくだいち”を連続で繰り返そうとすると2回目の“くじくだいち”を何かしらで返してくるキャラに使用します。よって、どのキャラにどうやって“くじくだいち”を決めるか、その後の追い打ちはどちらを使っていくかはキャラ別攻略で詳しく紹介しましょう。

まずは“くじくだいち”からの2通りのパターンをできるようにしておきましょう。



通常技（キャラ別参照）をガードさせてキャンセル…

「とったぁ～！」の弱挫く大地でおやつをゲットしよう…





「何かな～何かな～？」とおやつ袋を開け…じゃなくて連続技を決めよう



もしくは単発でいいキャラにはいきなり出して…



着地後に通常技（近距離立ち強キックなど）を決めてキャンセル挫く大地の繰り返し

●しゃがみ強キックパターン

単純にCPUが近づいてきたところにしゃがみ強キックを当てていくパターン。しゃがみ強キックは1段目が当たるように出していこう。まれにしゃがみ強キックを前転で抜けてくるキャラがいるが、しゃがみ強キックの先端（1段目）が当たるように出しておけば、次に出る2段目がCPUにヒットしてくれるぞ。ダウンを奪ったら歩いて近づき、CPUの起き上がりに再びしゃがみ強キックを重ねていこう。

●ふっ飛ばし攻撃パターン

ふっ飛ばし攻撃をCPUに当てにいけばいいパターン。この技も先端が当たるように出していき、ダウンを奪ったら歩いて近づき、CPUの起き上がりに再び出していこう。この技はCPU戦では対空にもなるので、CPUの跳びこみにも合わせて撃退していこう。

おまけ情報

対人戦で“あんこくじごくごくらくおとし”を決めたあとの狙いやすい連係を紹介。

①“あんこくじごくごくらくおとし”（MAX版）→“ほえるだいち”（ガード不能）

②“あんこくじごくごくらくおとし”（通常orMAX版）→相手が起き上がる寸前に“おどるだいち”（空振り）→“あんこくじごくごくらくおとし”or“あらぶるだいち”

①は起き上がりにガード不能がうまく重なるというもの。しかし、打撃防御技や無敵技、前転などで簡単に対処されるという欠点もある。②は①の欠点を補っているのだが、起き上がりに投げで対処されるという欠点がある。まぁ、使い分ければどちらもいい連係だが、俺的には②が比較的有効だと思う。



これは①の連係。①は投げ直後、②は起き上がる寸前だよ

技コマンド表

●投げ技	
БАКУ（ばく）	→or←+C
БЭКИ（べき）	→or←+D
●特殊技	
БУ（ぶ）	→+B
●必殺技	
МУСЭБУ ДАЙЧИ（むせぶだいち）	投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC
НИРАГУ ДАЙЧИ（にらぐだいち）	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
ОДОРУ ДАЙЧИ（おどるだいち）	←↙↓↘→+BorD
КУЖИКУ ДАЙЧИ（くじくだいち）	↓↙←+AorC
●超必殺技	
АРАБУРУ ДАЙЧИ（あらぶるだいち）	投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC
ХОЭРУ ДАЙЧИ（ほえるだいち）	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ（あんこくじごくごくらくおとし）	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

最初の3チーム目くらいまでは、跳びこみ連続技などで簡単に勝ててしまうので、これを利用して〝くじくだいち〟パターンを練習しておくのもいいかもしれないね。

●〝くじくだいち〟パターン対応キャラ

京、紅丸、アンディ、リョウ、ユリ、レオナ、アテナ、ケンスウ、チン、ちづる、キング、キム、チャン、チョイ、社、シェルミー、クリス、山崎、マリー、ビリー、真吾、暴走庵、暴走レオナ、オロチ社、オロチシェルミー、オロチクリス

〝くじくだいち〟後に通常技キャンセル〝くじくだいち〟を繰り返すキャラはパターンAと表記。

〝くじくだいち〟後に通常技キャンセル必殺投げの連続技を決めるキャラはパターンBと表記。

〝くじくだいち〟をどうやって決めるかとA、Bどちらのパターンに持っていくかを書いていくぞ。

京、レオナ、キム、チョイ、暴走庵、オロチクリスはふっ飛ばし攻撃キャンセルで出し、パターンBへ。

紅丸、アンディ、リョウは遠距離立ち弱パンチキャンセルで出し、パターンAへ。

クリス、オロチシェルミーにも遠距離立ち弱パンチキャンセルで出すが、パターンBでいこう。

ユリ、ケンスウ、チン、マリー、ビリー、暴走レオナは単発で出していってOK。追い打ちはパターンAを使おう。

シェルミーにも単発で出していっていいが、追い打ちはパターンBだぞ。注意。

ちづる、キングはふっ飛ばし攻撃、遠距離立ち弱パンチどちらでもいいからキャンセルで出し、パターンAへ。

アテナは画面端で待ち、フェニックスアローをガードしよう。弱はガード後に必殺投げ、強のガード後は弱〝くじくだいち〟でキャッチしよう。追い打ちはパターンAだ。

チャンはまずしゃがみ強キックでダウンを奪おう。そして起き上がりにふっ飛ばし攻撃キャンセルで出し、追い打ちはパターンA。

社、オロチ社はジャンプ攻撃で跳びこみ、着地後に出していこう。追い打ちはパターンAだぞ。

山崎はふっ飛ばし攻撃orしゃがみ強キックキャンセルで出し、パターンBへ。

真吾はしゃがみ強キックキャンセルで出し、追い打ちはパターンB。

●しゃがみ強キックパターン対応キャラ

大門、テリー

特に注意する点はないキャラたち。基本戦法通りやれば問題ないでしょう。



このくらいの間合いで出していけば前転されてもOKだぜ

●ふっ飛ばし攻撃パターン対応キャラ

ラルフ、クラーク

この2キャラも基本戦法通り。一応、起き上がりにふっ飛ばし攻撃を重ねるタイミングを紹介しておこう。

ラルフの起き上がりにはちょっと早めに重ねよう。ラルフは跳びこみも多いので、しっかり対処しよう。

クラークは起き上がったのを確認してから出していこう。また、クラークはよくしゃがみ強キックを出してくるので、タイミングを見計らってふっ飛ばし攻撃を当てていこう。



「その電車乗りま～す!」、「お客サン、駆けこみ乗車は禁止ッス!」…じゃありません

●その他のパターン

ジョー、ロバート、舞

ジョーは近づいてきたところに必殺投げを決めよう。必殺投げは簡易コマンドの〝にらぐだいち〟(↙↗＋A or C)を使えば簡単。

ロバートはふっ飛ばし攻撃の先端を当てる感じで出すと前転を誘える。前転に直接必殺投げや通常投げを決めてもいいが、前転後に高確率で龍牙を出してくるので、前転に反応できない人は龍牙ガード後に反撃するといいぞ。

舞は画面端で待ち、龍炎舞をガードしよう。ガードしたら〝くじくだいち〟を出してキャッチするか、少し歩いて近距離強キックキャンセル必殺投げを決めよう。ダウンを奪ったら再び画面端で龍炎舞を待とう。また、舞は〝くじくだいち〟の繰り返しに反撃してくるのでやらないように。



余裕があるなら趣味に走って哽ぶ大地や超必殺投げを狙ってもいい



前転を誘って、龍牙ガード後に反撃。できるなら前転に必殺投げを決めよう



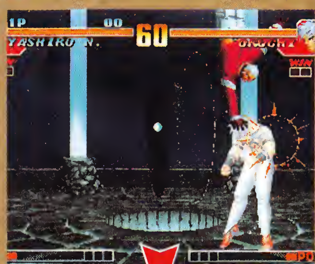
「舞っチャン♡」っという具合にガード後はお好きなように…

VS オロチ

何も考えずに〝くじくだいち〟パターンを使っていこう。しかもオロチは〝くじくだいち〟→キャンセル可能でダウンを奪えない通常技→キャンセル〝くじくだいち〟の繰り返しで超余裕ッチ♡

〝くじくだいち〟後の追い打ち通常技は、威力のある近距離立ち強キックがおすすめ。「歩いてから近距離立ち強キックが決められな～い」というお方は、〝くじくだいち〟の着地後にその場で遠距離立ち弱パンチorしゃがみ弱パンチ→キャンセル〝くじくだいち〟を出していくといいぞ。

ADVはゲージがたまり次第〝あんこくじごくごくらくおとし〟or〝あらぶるだいち〟でフィナーレを華々しく飾ってやろう。



開幕はいきなり挫く大地を出してキャッチ!



着地後は通常技を決めて、お決まりのキャンセル挫く大地の繰り返し



"むげつのらいうん"ではめ殺し！　それがCPUの運命よ！

オロチシェルミー

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦基本戦法

●"むげつのらいうん"パターン

オロチシェルミーのCPU戦でメインになるパターン。かなりのキャラにきくパターンなので、これをよく理解してくれることを願います。

まずは近づいてきたCPUにしゃがみ強パンチの先端を当てる（ガードも可）ように出していこう。そして、そのしゃがみ強パンチにAボタンの"むげつのらいうん"をキャンセルして出すと、CPUはしゃがみガードをしてかたまってしまうので、跳びこみ攻撃から連続技を決めよう。

ダウンを奪う連続技より効率のよい連続技があるので紹介しよう。"むげつのらいうん"でCPUがかたまったら、跳びこみ強キック→しゃがみ強パンチと単純に決め、キャンセル"むげつのらいうん"（Aボタン）を出そう。そうすれば、目の前に出た雷雲にCPUは再びしゃがみガードするので、また跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセルA"むげつのらいうん"を決めてやろう。

結果的に跳びこみ強キック→しゃがみ強パンチの繰り返しでダメージを奪っていくのだが、4回ほど繰り返せばCPUは気絶するぞ。その時はお好きな連続技を決めよう。

また、跳びこみからのしゃがみ強パンチは↙で出し、キャンセル"むげつのらいうん"を➡Aと簡易コマンドで入力すると簡単だぞ。

最初のしゃがみ強パンチ→キャンセルA"むげつのらいうん"がやりにくい人は、ラウンド開始直後にバックステップや後ろジャンプでCPUとの間合いを広げ、単発の"むげつのらいうん"を出してからパターンに持ちこんでいくといいぞ。

●しゃがみ強パンチパターン

跳びこんできたCPUや近づいてきた（ダッシュ含む）CPUにしゃがみ強パンチを当てにいくパターン。しゃがみ強パンチはなるべく引きつけてから出していこう。CPUが地上にいる場合にしゃがみ強パンチをヒットさせたら、よりダメージを奪うためにキャンセル"やたなぎのむち"を出していくといい。

ラウンド開始直後は、バックステップや後ろジャンプで少し後ろにさがって、CPUが歩いてくるのを見てからパターンに持ちこむとやりやすいぞ。



近づいてきたところに下強Pを当てて（ガードでも可）…



キャンセル無月の雷雲（Aボタン）を吐いてみると…



しゃがみガードでセメント状態。J強攻撃→下強Pをプレゼントちょ～



「キャ～！　痴漢よぉ～！」とばかりに下強Pで平手打ち…



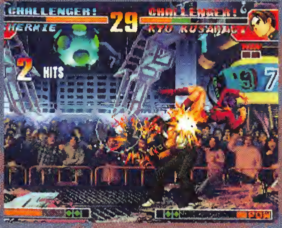
間髪入れずにキャンセル八咫雉の鞭で追い打ち。痴漢退治とはこんなもの…

おまけ情報

対人戦でも狙いやすい連続技を紹介。先月も紹介したが、まずは近距離でしゃがみ強パンチ→キャンセルA"むげつのらいうん"を撃っていこう。"むげつのらいうん"は当たりガードさせないように間合いに注意しよう。

その後、すぐに大ジャンプ強パンチ（打点は高くてい い）で裏まわりを狙うと、通常ガードしている相手には跳びこみ強パンチから先ほど置いておいた"むげつのらいうん"が連続ヒットし、裏まわりをガードしようとする相手には先に"むげつのらいうん"が当たり、跳びこみ強パンチが連続ヒットするのだ。

あとは着地で通常技につなぎ、キャンセル必殺技or超必殺技を決めてやろう。うまくいけば1回の連続技でKOさせることも可能だぞ。



下強Pキャンセル無月の雷雲（A）後に大Jで攻めこむのが超有効

技コマンド表

●投げ技	
БАКУРАИ（ばくらい）	➡or⬅+C
ЭНРАИ（えんらい）	➡or⬅+D
●特殊技	
КОУРАИ（こうらい）	➡+B
●必殺技	
ЯТАНАГИ НО МУЧИ（やたなぎのむち）	⬇↙⬅+AorC
ШАЖИЦУ НО ОДОРИ（しゃじつのおどり）	⬇↙⬅+BorD
МУГЭНЦУ НО РАЙУН（むげつのらいうん）	⬅↙⬇↘➡+AorBorCorD
РАИЖИН НО ЦУЭ（らいじんのつえ）	ジャンプ中⬇↘➡+BorD
●超必殺技	
ШУКУМЭЙ, ГЭНЭЙ, СИНСИ（しゅくめい・げんえい・しんし）	⬇↙⬅↙⬇↘➡+BorD
АНКОКУ РАИКОКЭН（あんこくらいこうけん）	⬇↘➡⬇↘➡+AorC

対CPU戦キャラ別攻略

オロチシェルミーのCPU戦は非常に簡単なので、パターンを覚えてぜひノーコンティニュークリアを目指して欲しい。また、初めの3チームくらいは、パターンを使用しなくても跳びこみ連続技を決めていくだけで勝ててしまうので、この際に"むげつのらいうん"パターンの跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセルA"むげつのらいうん"を練習しておくといいぞ。

●"むげつのらいうん"パターン対応キャラ

京、紅丸、大門、テリー、ユリ、レオナ、クラーク、ケンスウ、チン、ちづる、舞、キング、キム、チャン、チョイ、社、クリス、山崎、ビリー、真吾、暴走レオナ、オロチ社、オロチクリス

紅丸はキャンセル"むげつのらいうん"に前転して当たりにくることがあるため、パターンにはまりにくいが、しゃがみ強パンチ→キャンセル"むげつのらいうん"だけで勝ててしまうので問題ない。

ユリも前転してきて"むげつのらいうん"がヒットすることが多いので、紅丸同様しゃがみ強パンチ→キャンセル"むげつのらいうん"を出し続けよう。また、出せる状態なら、"むげつのらいうん"ヒット後に続けて"あんこくらいこうけん"をプレゼントしてやってもいい。

ちづるには"しゃじつのおどり"を連発するだけでも勝ててしまうぞ。もちろんパターンを使っても大丈夫だ。

社とオロチ社は跳びこみ攻撃を素直にガードするので、開始直後にいきなり、跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル"むげつのらいうん"と出していこう。

オロチクリスは"むげつのらいうん"を出すと後転で逃げることが多いので、Aを出して逃げたらCorDボタンの"むげつのらいうん"を出し、画面端（歩いてもいい）に追いつめてやろう。逃げ場がなくなればパターンに持ちこんでいけるぞ。

●しゃがみ強パンチパターン対応キャラ

リョウ、マリー

マリーにはダウンを奪ったら近づき、起き上がりにしゃがみ強パンチキャンセル"やたなぎのむち"を出せばヒットするぞ。

●その他のパターン

アンディ、ジョー、ロバート、ラルフ、アテナ、シェルミー、暴走庵、オロチシェルミー

アンディには遠距離立ち強パンチを当てにいこう。遠距離立ち強パンチがヒットすると（まれにガード時も）アンディは高確率で前転をしてくるので、通常投げor連続技を決めてやろう。



唐竹チョップでねりゃ！　このあとは高確率で前転をしてくるぞ

ジョーには近づいてきたところに通常投げを決めよう。

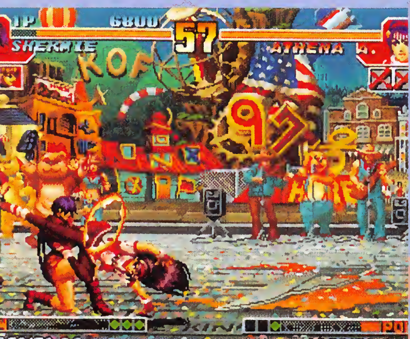
ロバートには近距離で空振りでもいいからふっ飛ばし攻撃を出していこう。すると前転を誘えるぞ。普通なら前転に通常投げや連続技を決めるのだが、ロバートは前転後に龍牙を出してくることが多いので、前転を誘ったらガードして待ち、龍牙をガードしたらそのスキに連続技を決めて大ダメージを奪ってやろう。



前転を誘い、龍牙までガードしたら反撃。何か手が気になる…

ラルフにはふっ飛ばし攻撃を当てにいくだけ。もちろん、起き上がりにも重ねてやろう。

アテナには画面端で待ち、フェニックスアローを出してくるのを待とう。フェニックスアローガード後は強"やたなぎのむち"で反撃しよう。ダウンを奪ったら、アテナの起き上がりに再び強"やたなぎのむち"を出せばなぜか当たってくれるぞ。



ガードしてしまえば大丈夫。さぁ八咫薙の鞭で反撃よん♡

シェルミーには弱"らいじんのつえ"を出していくだけ。ガードされたら後ろジャンプから再び出していこう。

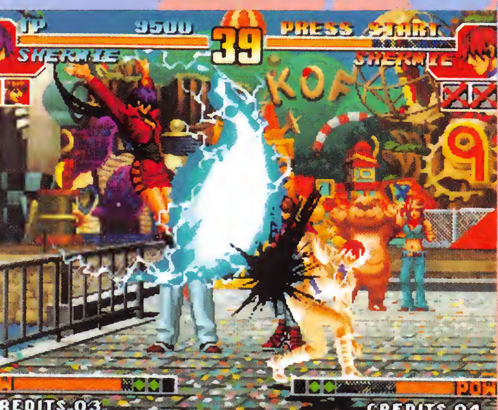
暴走庵には、まず遠距離立ち強パンチ（先端が望ましい）をガードさせよう。高確率で闇払いを撃ってくるので、跳びこみ連続技を決めてやろう。また、1回跳びこめれば"むげつのらいうん"パターンにもっていくことも可能なので、連続技は跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセルA"むげつのらいうん"を狙っていこう。



「重いわねぇ～」っと通常投げ。シェルミーさん、あと少しですよ

オロチシェルミーにはラウンド開始くらいの間合いを保ち、オロチシェルミーの手前に出る"むげつのらいうん"を待とう。そして、手前の"むげつのらいうん"が消えかかった時に"やたなぎのむち"を出せば、次の"むげつのらいうん"を撃とうとしてるところにヒットするぞ。

ダウンを奪ったら近づいて、起き上がりに弱"やたなぎのむち"を出していくと当たりやすい。ガードされたら1度バックステップし、再び"やたなぎのむち"を出していこう。



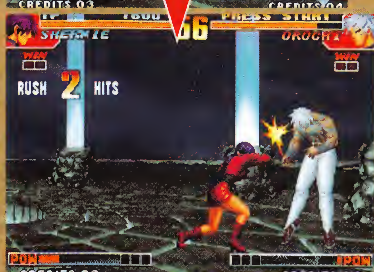
雷神の杖は女王様のカカト♡サービスはないからじっくり味わってね♡

VS オロチ

オロチにも、お構いなしに"むげつのらいうん"パターンを使っていこう。開始直後はちょっと歩いて通常投げを決めることができるので、それでダウンを奪う。その後歩いて間合いをつめ、オロチの起き上がりにA"むげつのらいうん"を出していこう。当然のようにオロチもしゃがみガード（見た目は立っているがしゃがみガード）でかたまっているので、恥も外聞もなしに、跳びこみ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセルA"むげつのらいうん"を繰り返していこう。あのオロチも気絶させることができるぞ。ジーザス！



投げでダウンを奪ったら最初の無月の雷雲はBボタンでもいい



そしてJ攻撃→下強P→無月の雷雲じゃ。ここからはAボタンを使おう

"ししをかむほのお"を使った強力パターンで滅殺すべし！



オロチクリス

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

まず最初に、CPU攻略に使う連続技を2つ紹介。

連続技A…しゃがみ強パンチ→キャンセル"ししをかむほのお"（以下、ミニ乱舞）→各種追い打ち。連続技B…しゃがみ弱パンチ→キャンセル"むようのおの"→キャンセルミニ乱舞→各種追い打ち。

●しゃがみ強パンチパターン

しゃがみガードして待ち、相手が接近してきたところにしゃがみ強パンチ（以下、屈C）を当てていくパターン。

相手が地上から接近してきた時は、根元部分の先端を当てる感じで屈Cを出すのが基本。ダッシュなどで素早く接近してくるキャラには、少し早めに屈Cを出そう。小ジャンプで跳びこまれても自動的に迎撃できるぞ。もちろん、普通に跳びこまれた時も早めに屈Cを出して迎撃するべし。



対地の屈Cは先端を当てる感じで。このあとは相手の動きに注意して…



前転したら連続技Aだ。勝手に前転してきた時にも決めよう

地上で屈Cを当てると、相手キャラによってはそのあと前転することがある。終わり際のスキに連続技Aを決めよう。

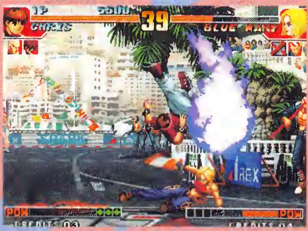
連続技Aは↙+C～→+Cで出せるし、ミニ乱舞の間合い以外でも他の必殺技が暴発することはない。少し近い間合いで屈Cを当てた時も、とりあえず入力しておくといいぞ。

屈Cを前転で抜けられた時や、屈Cを出し遅れて至近距離まで接近された時は、まず投げられてしまう。ADV時はレバー下方向+C連打で投げ技はずしを狙おう。EXT時や相手が必殺投げを持っていた場合は諦めるべし。

●鏡を屠る炎パターン

弱の"かがみをほふるほのお"（以下、突進炎）を、間を置かずに連発するパターン。

弱突進炎を前転で抜けられた時は、一旦ガードするか、気にせず連発するかを相手キャラによって使い分ける。前者の場合は、前転のあとに出してきた必殺技をガードできることが多いので、スキに連続技を決めてやろう。



相手の攻撃をうまい具合に跳びこしてヒットするのだ

●誘いパターン

弱攻撃などで特定の技（行動）を誘い、それに反撃していくもの。なかなか出してくれないキャラもいるが、根気よく誘えば必ず出してくるぞ。

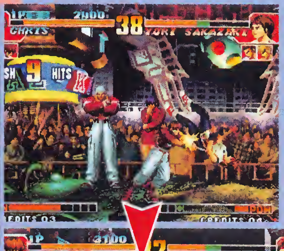
このパターンに限らず、ミニ乱舞につなぐ連続技を決めた場合は、後述の滅殺ミニ乱舞パターンに移行するといい。

●滅殺ミニ乱舞パターン

ミニ乱舞を決めたあとのパターンで、全キャラに通用する。大ジャンプ昇り強キックで追い打ち→前に歩いて相手の着地に近距離立ち強パンチを重ねる→キャンセルミニ乱舞…を繰り返すというものだ。CPUはガードせずに食らい続けてくれるぞ。

爽快感を味わいたいなら、ミニ乱舞ヒット後、前に歩いて屈C→キャンセル強突進炎→強"つきをつむほのお"or"むようのおの"+αがいい。

ミニ乱舞後はこれがオススメ。屈Cの根元部分を当てて…





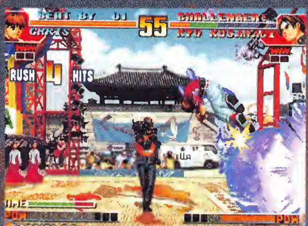
キャンセル強突進炎。着地に重なるのでさらに技がつながるぞ

おまけ情報

①MAX版"だいちをはらうごうか"は、画面中央で相手と2キャラ分ぐらい離れた位置から出せば3ヒットする。

②連続技を紹介。（間合いを調節して）弱"たいようをいるほのお"↓中ジャンプ強キック↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル"むようのおの"↓キャンセルミニ乱舞↓弱"あんこくおろちなぎ"。防御力が並以下のキャラは昇天する。

③滅殺ミニ乱舞パターンで触れた、ミニ乱舞↓前に歩いて屈C↓キャンセル強突進炎だが、相手はこの強突進炎を着地と同時の必殺技で返すことは不可能（A+Bは可能）。ガードさせればかなり有利になるので、対人戦でもそこそこ有効だ。



キャラによっては、密着から強攻撃キャンセルで連続技に

技コマンド表

●投げ技	
ЧИ НО БАЦУ（ちのばつ）	→or←+C
ТЭН НО ЦУМИ（てんのつみ）	→or←+D
●特殊技	
МУЁ НО ОНО（むようのおの）	→+A
●必殺技	
КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО（かがみをほふるほのお）	↓↙←+AorC
ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО（つきをつむほのお）	→↓↘+AorC
ШИШИ О КАМУ ХОНО（ししをかむほのお）	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО（たいようをいるほのお）	↓↘→+AorC
●超必殺技	
ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА（だいちをはらうごうか）	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ОРОЧИ НАГИ（あんこくおろちなぎ）	↓↙←↙↓↘→+AorC

対CPU戦キャラ別攻略



ガードされてもお構いなしに連発して画面端に追いつめ…

しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→キャンセル➡＋A→キャンセルミニ乱舞とつなげよう

●しゃがみ強パンチパターン対応キャラ

紅丸、大門、テリー、ロバート、クラーク、キム、真吾、暴走庵、暴走レオナ、

暴走庵には、早めに屈Cを出し、空振りした時は一瞬待って再び屈Cを出していこう。

●鏡を屠る炎パターン対応キャラ

ケンスウ、チャン、チョイ、マリー

前転で抜けられた時は、ケンスウとチョイにはガード、チャンとマリーには連発。

チャンには、突進炎連発で画面端に追いつめて、突進炎をガードさせた直後にしゃがみ弱キックを出すとよくヒットする。連続技につなげよう。

●誘いパターン対応キャラ

アンディ、リョウ、ユリ、チン、社、シェルミー、山崎、オロチシェルミー、オロチ社

キャラ名…①誘いに使う技。②誘える行動。③対処法。以上の順で紹介していこう。

アンディ＆ユリ…①画面端までさがって、ギリギリ届かない間合いでしゃがみ弱キック。②空破弾（アンディ）、雷煌拳（ユリ）。③ガード後連続技（アンディにはA、ユリにはB）。近づかれたらしゃがみ弱キックで追い払う。



このあとすぐにガード。１発出すごとに様子を見ていこう

リョウ…①開始直後ぐらいの間合いでしゃがみ弱キック。②跳びこみ or 猛虎雷神刹。③少し引きつけて弱〝つきをつむほのお〟で迎撃。近づかれた時は屈C→キャンセル弱〝たいようをいるほのお〟をガードさせて追い払おう。

チン…①ギリギリ届かない間合いで遠距離立ち弱キック。②柳燐蓬莱。③立ちガードしたあとに連続技B。

社、オロチ社…①ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチを当てる。②前転。③終わり際のスキに連続技A。

シェルミー…①遠距離でしゃがみ弱キック連発。②シェルミーシュート。③投げられる前に連続技Aを合わせる。

山崎…①ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル〝むようのおの〟を当てる。②前転。③終わり際のスキに連続技A。

オロチシェルミー…①中間～遠距離で弱攻撃。②〝むげつのらいうん〟連発。③一番相手側に出した時、消え際にちょうどよく跳びこみ連続技。

●その他のパターン

京、ジョー、レオナ、ラルフ、アテナ、ちづる、舞、キング、クリス、ビリー、オロチクリス

京、ラルフ。近づいてくるのを待ち、京にはギリギリ届かない間合い、ラルフには先端が当たる間合いでふっ飛ばし攻撃を出していく。ダウンさせたら、起き上がりにやや遅めのタイミングでふっ飛ばし攻撃（先端）を重ねよう。



京にはキャンセル強突進炎を出すのもいい。カウンター時は２ヒットだ

ジョーにはガードをかためて待ち、近づいてきたところに投げ（➡＋D）を決めよう。

レオナと舞に対しては画面端で待つ。レオナにはXキャリバーガード後に連続技Aで、舞には龍炎舞ガード後に〝むようのおの〟↓キャンセルミニ乱舞で反撃するべし。

アテナは強フェニックスアローを多用するので、ガード後少し前に歩いて〝むようのおの〟↓キャンセルミニ乱舞で反撃。弱フェニックスアローには連続技Aを狙おう。

ちづるには、起き上がりに突進炎を重ねるとヒットするので、〝むようのおの〟＋αや強〝つきをつむほのお〟につなげて繰り返す。転ばせる手段は、遠距離からの弱〝たいようをいるほのお〟連発、または届くか届かないかの間合いでのしゃがみ強キック連発。

キングには画面端で後ろジャンプを繰り返し、トルネードキックやサプライズローズを空中ガード後に連続技A。ダブルストライクのスキにも〝むようのおの〟↓キャンセルミニ乱舞などが入るぞ。

クリスに対しては、相手が近づいてきたら（間隔２キャラ分が目安）弱〝つきをつむほのお〟を出していこう。ガードされても、そのあとハンティングエアを空振りすることがある。スキに連続技だ。



CPUちづるは起き上がりが弱い。転ばせればほとんど勝ちだ

ビリーには、ジャンプ強キック→連続技Bを狙っていく。

オロチクリスには待ち。ジャンプ（技は出さない）や前転からミニ乱舞を狙ってくるので、そこに近距離立ち強パンチ→キャンセルミニ乱舞を合わせよう。前転やジャンプを見たら、気持ち遅めに強パンチを出すとちょうどいいぞ。

VS オロチ

開始直後、オロチは必ず前進してくるので、こちらも前に歩いてD投げを決めよう。

ダウンさせたら、起き上がりにジャンプ昇り強キックを当てると、オロチは食らったあと前転してくる。終わり際のスキにD投げを決めて繰り返すか、近距離立ち強パンチ→キャンセルミニ乱舞を決めて滅殺ミニ乱舞パターンに移行すれば楽勝だ。

パターンがくずれた時は、以下の方法で復帰しよう。③の技（雷の柱）を連発してきたら、ガードしつつ技の合間に接近し、空振りした時に前に歩いてD投げ。近づいてきて技を空振りしたら、前ジャンプ昇り強キックを当てる。



気持ち遅めのタイミングで、足先を当てるのがコツ。このあとは…

前転のスキにキッチリ攻撃しよう。位置が入れ替わることに注意







本格始動!!

幕末浪漫 月華の剣士

今月はシステム概要に加えて正式決定したストーリーと、全キャラのオフィシャルイラスト&キャラ設定プラス画面写真を大公開!! 最新情報満載でお送りするぜ！

SNK
業務用MVS 発売日未定／価格未定
家庭用ROM 発売日未定／価格未定
家庭用CD 発売日未定／価格未定
SS ──
PS ──
容量未定
格闘アクション

大変長らくお待たせしました。本誌9月号で設定原画、10月号で主要3キャラのオフィシャルイラスト&デモ画面を紹介してきた『〜幕末浪漫〜 月華の剣士』。かなり小出しに紹介してきたため、みんなをいらいらさせてしまったかも（涙）。

しか〜し、この度とうとうSNKの全キャラの正式決定したオフィシャルイラスト、ストーリー&キャラ設定が発表された！

今回はこれらに加えシステム概要&画面写真をつけての大判振舞い!! 最新情報を大紹介するぞ！ さぁチャンバラする日はもうすぐだ!!

生と死の境界〝地獄門〟。その境界を護る4人の守護神〝四神〟。四神の1人の暴走によって引き起こされた未曾有の混乱、天災、そして「魔人復活」。混乱に立ち向かう者たち…互いに引き寄せ合う大いなる運命の糸…。

ストーリー

太古の昔より存在する2つの世界…。

「現世（うつしよ）」と、死者が在りし地「常世（とこよ）」。

…この2つの世界をつなぎし境界を「地獄門」と呼ぶ。

そして遥か神話の時代より、この境界を守りし存在「四神（ししん）」。

「東の青龍（仁）」、「西の白虎（義）」、「南の朱雀（忠）」、そして「北の玄武（礼）」。

人の世の歴史の影で、彼らは代を重ね、その役をこなし続けていた。

…時は流れ、「幕末」。200年以上続いた徳川幕府…その長き平安の果てに武士は牙をなくし、人々は平和という「箱庭」の中で新たな「混乱」の兆しを感じはじめていた。

そして突然の動乱…日本全土を席巻する未曽有の天災…「魔人復活」の噂…かつてないほどの「混乱」の中、人々はただ絶望しているかに見えた。

…しかし、そうではない者たちがいた。いまだその牙を失わず、「混乱」に立ち向かう者たち…動乱の真の原因を確かめようとする者…その原因を知り、止めようとする者…「魔人復活」に惹かれる者…それぞれの思惑を胸に、大いなる運命に導かれし者たちの戦いがはじまる。

システム概要

システム解析／ジェイケイ

基本操作

基本操作は別表の通り。➡➡は、雪だとダッシュ、示源だとフロントステップといった感じで、キャラごとにどちらを使えるかが違ってくるぞ。



蹴り（➡+C）で示源を壁までふき飛ばす楓

弾き

Dボタンがそれ専用として割り振られている〝弾き〟は、その名の通り相手の攻撃を弾き返す動作だ。サムスピシリーズを思い出してもらうと解りやすいと思うぞ。

弾きに成功すると、相手をしばらくの間硬直させることが可能。硬直中に追い打ちが入るか？　硬直が回復できるか？　といったことはまだ不明だが、弾いた側が有利になることは間違いないだろう。

ちなみに、失敗した時はしっかりスキができてしまうようだ。

現段階では、立ちとしゃがみでは弾きモーションが違う。下段攻撃はしゃがみ弾きでしか返せない、といった制約があるのだろう。

操作が簡単なこの〝弾き〟により、読み合いが重視されることは容易に想像できる。続報に期待して欲しい。



守矢が「弾き」で雪の剣を弾いている。この弾きをいかに使うかが大きなポイントになりそうだ

剣質選択

弾きと並んで『月華の剣士』の目玉となるシステム。キャラクター選択後、さらに剣質を選択できるのだ。

剣質は「力」と「技」の2種類。「力」を選択すると攻撃力の高さを重視した性能になり、「技」を選択すると連続攻撃を重視した性能になる。

現段階では弱斬り→弱斬りや、弱斬り→強斬りといったコンビネーションがあったので、「力」を選んだ時は、攻撃力が高くなる替わりに、そのコンビネーションが使えなくなる、もしくは使える種類が制限されるのだろう。あくまで予想なので、これも詳しい点は来月号以降で。



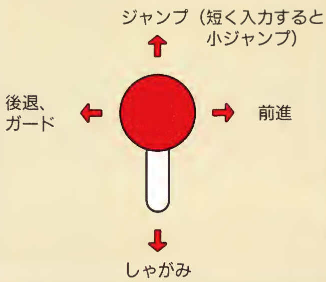
これが剣質選択画面。「力」と「技」のどちらかを選ぶのだ



詳細はまだ不明だが、どうやら倒れた相手に追い打ちできるシステムもあるようだぞ

基本操作一覧

レバー操作



ボタン操作

Aボタン	弱斬り
Bボタン	強斬り
Cボタン	蹴り
Dボタン	弾き
BC同時押し	中段技
➡➡	ダッシュ（キャラによりフロントステップ）
⬅⬅	バックステップ
スタートボタン	挑発
⬅+A	リーチの短い弱斬り
➡+B	リーチの長い強斬り
➡+C	敵を壁までふき飛ばす

月華の剣士 開発版 初プレイ報告書

今回『月華の剣士（開発バージョン）』をプレイしたNF攻略陣の3人に初プレイの感想を聞いてみたぞ！

これを読んで、みんなに少しでも雰囲気が伝わることを祈る。さぁみんな期待に胸ふくらませるのだぁ!!

――プレイした感想は？

ジェイケイ（以下J）：キャラの動きやグラフィックはなかなかで、独自のシステムも盛りこまれている。操作法も慣れれば問題ないレベルだし、もしや期待していいのでは…、というのが感想。

ほんのちょっとしかプレイしてないので、はっきりしたことはいえないんだけど。

修羅騎士　鷹（以下鷹）：プレイ時間が極少だったのでゲーム内容については詳しく分からんかったけど、グラフィックが結構キレイだったので、見た目から入れたのは確かっす。もっとやりたかった。早くやりたい。今すぐやりたい…、ぶべっ！

つーか、JKが使っていた〝でかいの〟と、モリスケの使っていた〝じいちゃん（カメと釣り）〟にボコられたのは悔しい。

モリスケ（以下モ）：画面がキレイ、これが最初に思ったこと。キャラの動きも悪くないし、しっかりした作りが目立ちました。開発途中でサウンドがなく、一部の技が出ないにもかかわらず結構遊べたので、発売されたらかなり盛り上がるのでは⁉

――システムについては？

J：相手の攻撃をガードし続けると、武器を落としてしまうシステムが新鮮。実戦にどう影響するか楽しみ。

剣質選択は両剣質のバランスが問題。バランスがとれていれば楽しめるのでは？

鷹：よく分からんけど〝弾き〟がよさそう。〝弾き〟が成功すると反撃確定なわけだから、一つの技を出すにしろ読み合いが生じてくるわけであって…、ん〜、とにかく新鮮ということだけいっておきましょう。他にも特殊技などの色々な操作方法があって楽しめそうな雰囲気。あとは剣質選択によるバランスがどうなるか気がかりです。

モ：最近の2D格闘でよいと思われるシステムをほとんど取り入れているように感じました。もちろんこのゲーム独特の『力と技』を選択できるシステムにも期待が持てるね。

――気に入ったキャラは？

J：直衛示源。見た目通りパワーキャラ（投げキャラ）なんだけど、少々鈍すぎる気がするので、今後の調整に期待。

一人だけ攻撃避け→カウンター攻撃（キャンセル可能）を使えた李　烈火も気になる。俺はたぶん使わないけど。

鷹：今のところ〝楓〟ですね。見た目もイイ感じだし、俺好みの技を装着しているのがなおさらイイと思わせる！　とりあえずこのゲームではこのキャラをメインで使うつもりでいるでごんす。

モ：玄武の翁。自分の体ほどの大きさがある籠を背負い、その中からさまざまな生物が出てくるぞ。と金もいいネ。

※画面写真及びシステムは開発中のものです。
記事中のコマンドはマイキャラが右向きの時のものです。

お待たせ！ 全キャラの正式決定版キャライラスト&画面写真を大公開だ!!

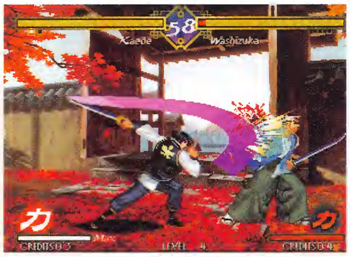
楓（かえで）

本作主人公の楓。必殺技の写真が一点もないのは残念だが、やはり主人公ということでスタンダードなキャラだろうと予想される。
また守矢との決着はどうつけられるのか？　楽しみだね。

キャラ設定

通常は幼さが残る少年だが、「覚醒」することで、自信に満ち、神秘的な力を発揮する。義兄である「御名方 守矢」を追っている。

年齢：17歳
格闘スタイル：活心一刀流（オーソドックスな剣術）
シンボルアイテム：紅葉



楓の剣攻撃。紫の軌跡が印象的だ

ストーリー

剣術の師匠に拾われ、守矢、雪とともに兄弟のように育てられた。その頃から楓には不思議な力があり、時々彼らを驚かせた。
楓にとって彼らは家族同然であり、中でも剣術を教えてくれていた守矢は、とくに信頼のおける人物であった。
しかし、楓が12歳になったある日、事件が起こる。雪と使いから戻った時に楓が道場で見た光景は、倒れた師匠の軀と、血のついた刀を持った守矢の姿だった。
今まで信じていたものが目の前で崩れ去り、楓は夢中で守矢に斬りかかっていた。守矢は楓の刀を避けようともせず、左肩に食らい、何もいわず道場を去っていった。
それから5年…楓は事件の真相を知るため、そして師匠の仇を討つために守矢を追って旅立つ。



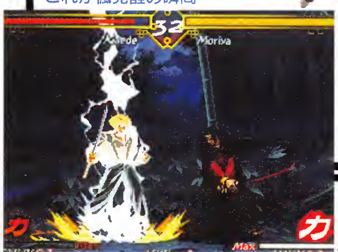


シャイニング ソウル
Shining Soul

時代（じだい）を継（つ）ぐ少年（しょうねん）

楓（覚醒後）

これが楓覚醒の瞬間





楓と守矢のVS画面。この2人の決着はいかに？

御名方 守矢（みなかた もりや）



楓VS守矢のスタートデモ画面。キャラによってさまざまな演出がありそう

今回公開された写真を見る限り、守矢はかなりリーチの長いキャラだと思われる。
天才剣士という設定といい、そのキャラ性能はいかほどのものか？
期待は高まる。

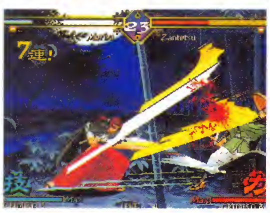
キャラ設定

孤高の天才剣士。

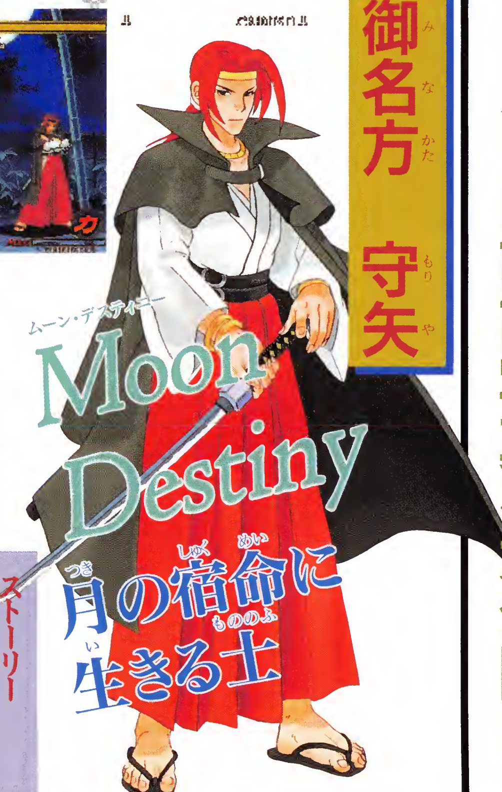
年齢：22歳
格闘スタイル：活殺逸刀流（テクニカルな剣術）
シンボルアイテム：月光、装飾品



守矢の必殺技。剣の軌跡がまるで月のような弧を描いている



十兵衛を彷彿させる守矢の攻撃。攻撃範囲はかなり広そう



ムーン・デスティニー
Moon Destiny

月（つき）の宿命（しゅくめい）に生（い）きる士（もののふ）

ストーリー

没落士族の末裔である守矢はその剣術を認められ、楓たちと同じ師匠に引き取られた。
その後、数年で師匠の実力を超える程の天才で、楓、雪にとってはあこがれの的であった。
また、守矢は剣術を教え、家族を与えてくれた師匠を心から尊敬していた。
しかし彼が17歳のある日、事件は起こった。それは一瞬の出来事で、気がつくと目の前には師匠の軀が転がっていた。守矢は何もいわず道場を去った。
あの日から5年…守矢はさらに剣術に磨きをかけ、自らの過去を清算するために旅を続けている。



守矢ステージの演出。このあとろうそくの火がフッと消えるのだ

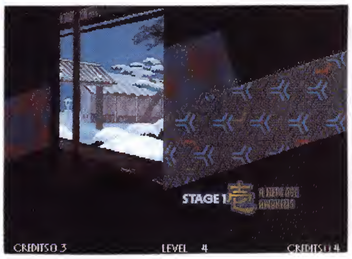
雪（ゆき）

彼女の使用する武器は槍。設定にあるように長いリーチを活した戦いが中心となるのだろう。また、写真を見て頂くとお分かりのように、雪という名前にちなんでか、氷を使った攻撃があるようだ。

キャラ設定

外国人。シャープな感じのクールな女の子。槍を使い長いリーチを利用して闘う。

年齢：18歳
格闘スタイル：活心長槍術（長いリーチを活かし闘う）
シンボルアイテム：雪の結晶（拾われた時つけていた首飾り）



雪ステージの演出。きれいな雪景色だ

ストーリー

幼い頃、天災で両親を亡くし、楓、守矢と同じ師匠に拾われる。彼らは、雪を暖かく迎え入れた。

外見の違いにコンプレックスを抱いていた雪はそんな彼らを信頼し、あこがれて、剣術をはじめた。

楓、守矢に比べ、腕力の劣る雪は師匠から槍を習い、そのリーチと遠心力で非力を補っていた。お互いに腕を磨き合い、時にはお姉さん的存在、また独りの女性としてすごした日々は雪にとって幸せそのものであった。

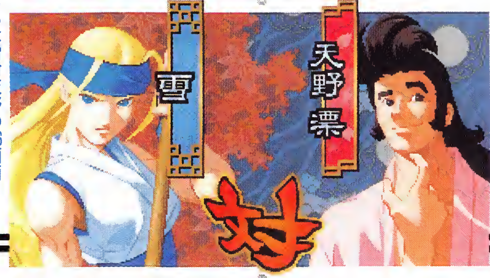
そして、雪が13歳の時、例の事件が起こり3人はバラバラになった。

あれから5年…。雪は楓を止め、思いを寄せる守矢を救い、あの日の事件の真相を知るために、師匠の槍を手に2人を追いはじめる。



運命（うんめい）を貫（つらぬ）く槍（やり）

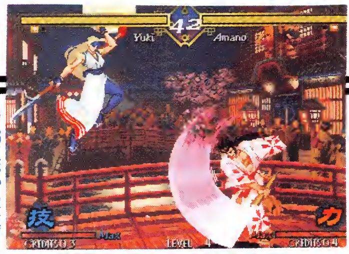
アンキシャス・ホワイト
Anxious White



こちらは雪対天野のVS画面



雪の氷を使った攻撃。他にも氷を使う技はあるのだろうか



雪VS天野。写真からでも滑らかな動きが想像できる

天野（あまの） 漂（ひょう）

風流を愛する男、天野 漂。そんな漂には、写真にあるように将棋の駒を使ったものなど粋な技が多そうだ。

まぁ、とりあえず大胆に披露してくださるお足がまぶしい…かな?

年齢：28歳
格闘スタイル：我流喧嘩矢倉（躊躇のない攻撃が気持ちいい）
シンボルアイテム：桜、と金

キャラ設定

風流を心から愛する男で、男気のあるキャラクター。その風体は飄々として捕らえどころがなく、酒と女と喧嘩三昧の生活を送っている。

動乱の最中、彼の生き様を見て疑問を持つ人間も少なくないが、こんな動乱の時代だからこそ風流を味わう余裕が必要であり、彼を慕う人間もまた数知れない。

ストーリー

いきつけの「雪待」の窓から顔を出し、珍しく天野はため息をついた。

「まったく…近頃どうしちまったんだい?」

「見てみな、ここの神木の万年桜がどんどん散りはじめてる。…どっかで風流の分かんねぇ野暮な野郎が悪巧みでもしてんのかなぁ」

そういうと、天野は立ち上がった。遊女が尋ねる…。

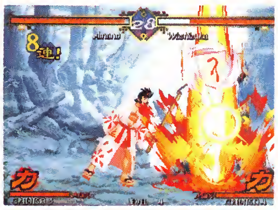
「どこいこうってんだい?」

天野は答えた…。

「喧嘩だよ」



天野の攻撃。ポーズを見る限り見切りづらそうな攻撃だねぇ



シンボルアイテムのと金を使った必殺技。かなりインパクトあるっス



天野の勝ち画面。お酒は常時持ち歩いてるのかな



江戸（えど）の喧嘩桜（けんかざくら）

ロマンシング・ワンダラー
Romancing Wanderer

一条（いちじょう）あかり

13歳の陰陽師あかりちゃん、彼女の使う技は陰陽師らしいものばかり。中でも百鬼夜行は壮観だねぇ♡　ちなみにあかりちゃんのニュートラルポーズはかなりかわいいらしいぞ（現段階ではね）！

キャラ設定

陰陽師としての腕は一人前。猫のような顔立ちで、ピンと立った前髪と八重歯が特徴。関西弁をしゃべる。
　勉強好きな彼女は、最近「エングリッシュ」に凝っていて、日常会話程度は話すことができる。
　明るい性格で、少し無鉄砲なところもあり、負けず嫌い。居候である神崎十三の世話を焼いてはお姉さんぶっている。



あかりステージの演出。あかりちゃんらしいにぎやかな雰囲気だ



小さな陰陽師（ちいさなおんみょうじ）

マジカル・リトル・ガール

Magical Little Girl

ストーリー

一条家は守護役のオブザーバー的存在である。
　ある日、あかりの父は地獄門の異変を察知した。父の部屋に呼ばれたあかりは、その調査を命じられる。
「ホンマ？　よっしゃ、ウチに任しとき！」
　くれぐれも調査だけだという父の言葉も上の空に、あかりは早くも元凶退治の筋書きを考えていた。

年齢：13歳
格闘スタイル：一条流陰陽術（式神や妖怪を呼び出す。※大型の「幣帛（お払い棒のようなもの）」を持ち、式神を呼び出す御札や「人形（ひとがた）（紙で作った人形）」を袖の中にしまっている）
シンボルアイテム：御札と幣帛、リボン



あかりの百鬼夜行。ちなみにこのあとオプションあり♡



さすが陰陽師、妖怪を召喚して攻撃するのだ



あかりVS十三のスタートデモ画面。2人のかわす台詞が気になるね



あかり対十三のVS画面

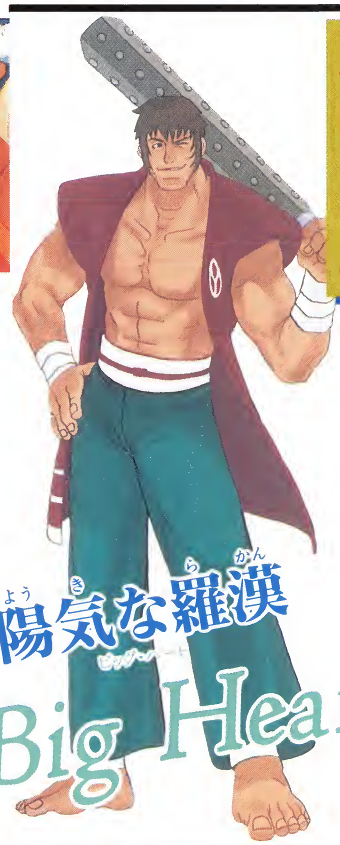
神崎（かんざき）十三（じゅうぞう）

見た目といい、設定といい、豪快な印象を受ける十三。さて、写真を見る限り、やはり技の方もかなり豪快。
　一条家の居候という設定といい、あかりちゃんとの会話なんかも気になるね。

年齢：26歳
格闘スタイル：我流（金棒を使ったパワフルな攻撃）
シンボルアイテム：金棒と団子



十三のパワフルな攻撃。ガードされたあとのスキはあるのかな



キャラ設定

2メートル近い巨漢で、短い癖っ毛に長いもみ上げ。羽織を着て、一見すると傾き者。サバサバとした性格で、関西弁をしゃべる一条家の居候。3枚目を演じる切れ者（？）である。

陽気な羅漢（ようきならかん）

ビッグ・ハート

Big Heart

ストーリー

十三は居候先の自室でヒマを持てあましていた。
　パタパタパタ…と足音がしたかと思うと、スパーン！　後ろから頭をはたかれた。
「なんやなんや」と振り返ると、あかりが腕組みして立っている。
「地獄門の調査や！　旅や！　はよ支度しいや！　グズグズしてると置いてくで！」
　一方的にまくしたてると、アッという間に走り去った。
　足音が聞こえなくなって数秒、十三は億劫そうに腰を上げた。
「地獄門の調査か。これまた疲れる旅になりそうや」
　あかりのおてんばぶりに、出発前から先が思いやられるのだった。

鷲塚慶一郎（わしづか けいいちろう）

新撰組隊士、鷲塚慶一郎。本作において、まさに舞台となる幕末を象徴するキャラクターといえる。

彼の使う天然理心流　隼は一撃必殺の流派らしく、鋭い突きの必殺技があるぞ。

キャラ設定

新撰組隊士。副長付隠密行動専属の隊士として「地獄門」を捜索する。鷲塚が信念としているのは、太平の世の内に忘れ去られてしまった「侍」の美学。正直に、潔癖に、朴訥に、そして何より剣一筋によって己の生きる道を開くこと、「忠義」の心を体現することを決意している。

ストーリー

隠密行動を終え、無事に壬生屯所に戻ってきた鷲塚に、新たな密令が下った。どうやら幕末体制の混迷の原因に、「地獄門」と呼ばれる場所が、深く関わっているらしい。

よって「地獄門」を見つけ出し、これの調査に当たって欲しいとのことであった。

早速、鷲塚は調査をはじめた。

年齢：28歳
格闘スタイル：天然理心流　隼
（牙を秘めた一撃）
シンボルアイテム：新撰組の法被、「誠」





鷲塚の必殺技。見た目飛び道具のようだが、さて…



鷲塚の繰り出す鋭い突き。出はかなり早そうだ



鷲塚VS紫鏡のスタートデモ画面。ユラリと紫鏡が立ち上がる

紫鏡（しきょう）

両手に刀を持ち、殺人欲だけで行動する紫鏡。そんな2刀流の彼の使う技は見た目残忍なものが多そうだ。

また元新撰組隊士ということで、鷲塚と何らかの因縁もありそうだね。

年齢：34歳
格闘スタイル：明鏡止水　惨殺の章
（狂気をはらみつつも研ぎ澄まされた剣）
シンボルアイテム：闇、雨、巨大な武器



紫鏡ステージの演出。滴り落ちる鮮血がこれからの惨劇を物語る?

ストーリー

「地獄門」の影響で時代が再び混乱しはじめた。命懸けの充実感…一般の人間を斬っても得られる充実感は知れている。紫鏡にとっては、より大きな充実感の得られる絶好の機会であった。

〝より多くの…より強い者を…斬りたい…〟紫鏡の心が叫んでいた。

そんな時、謎の男に声をかけられる。

「伝説の人斬りよ…好きなだけ人を斬らせてやろう…」

そういって男は闇の中に消えた。紫鏡は、ただニヤリと笑っていた。



のけ反るように刀を振り上げる紫鏡。彼は独特なモーションが多そうだ

キャラ設定

狂気の元新撰組隊士。人を斬ることに何の迷いもない彼の剣筋には、一点の曇りもない。

新撰組にいた頃は維新志士たちの強敵であったが、政治的思想などは何もなく、〝殺人欲〟のみで動いていたため、内部で粛正されかける。

しかしそれを事前にかぎつけ、新撰組を脱退した紫鏡は、流浪の「浮浪（はぐれ）人斬り」となり、新撰組にもその切っ先を向ける。



2本の刀をつなげての攻撃。うーんかなり痛そうな技ですな





黄土(おうど)からの使者(ししゃ)

オリエンタル・ジャスティス

Oriental Justice

李(リー) 烈火(レッカ)

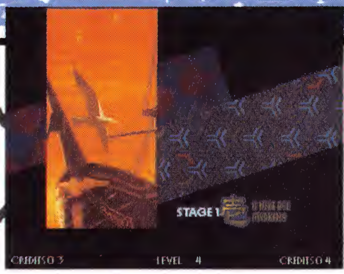
世界を救うため、大陸からやってきた李 烈火。彼のシンボルアイテムは炎。それゆえ必殺技にも炎を使ったものが多い。

SNK初の少林寺拳法を使うキャラとしても注目したい。

キャラ設定

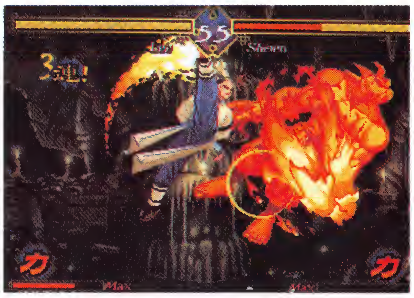
中国服に身を包み、弁髪を結う。真面目で正義感が強く、悪は許せない性格で、義に厚く、礼節を重んじる好青年。

本名は"李 成龍(チェンロン)"。中国の崇山少林寺で、武術を学んだ。近年は、大僧正の側近として衛士を務め、大僧正より、人の世の"無常"について学んでいた。



李ステージの演出。海を渡ってきた烈火らしくステージは港

年齢：20歳
格闘スタイル：飛影拳（北派少林寺をベースとする。素早い動きと体術。大陸製の特殊武器を使用）
シンボルアイテム：炎、免許皆伝の証の扇子



李の必殺技。こちらも炎をまとったものだ



扇子から繰り出される炎による攻撃。出は速そうだぞ

ストーリー

本山で修行に励んでいたある夜、東の方角に深紅の凶星が落ちるのを見た烈火は、あわてて大僧正のところへ駆けつけ、ことの次第を伝えた。

そして、大僧正の玲玉をのぞきこみ驚愕した。日出ずる国より起こった災いは、やがて大陸へ、そして世界へと広がり、この世を暗黒へといざなっていった。

この世を暗黒に染めないため、"成龍"烈火はサムライの国へと足をおろした。



李VS斬鉄のスタートデモ画面。少林寺拳法VS忍術、その勝敗は!?

斬(ざん)鉄(てつ)

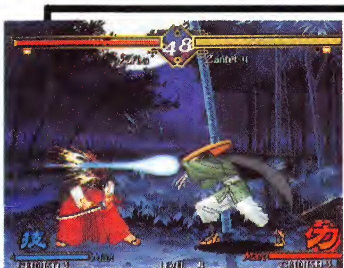
本作の忍者、斬鉄。己が最強だということを確信するため、忍術を駆使して闘う斬鉄は、空中から出せる飛び道具や、相手の攻撃をはね返す技など、さまざまなタイプの技を持っている。

キャラ設定

歴史の裏舞台に暗躍した忍者の一人。動乱により多くの同門を失い、気づいた時には斬鉄一人になっていた。

「我が流派は最強か」という自らの中の矛盾の苦しみから解放されるため、「最強」の確証を得るため、果てしない闘いへ身を投じ、修羅となった悲しい男。

年齢：52歳
格闘スタイル：忍術（素早い動きで相手のスキを誘い、致命傷を与える）
シンボルアイテム：笠とマント



斬鉄の必殺技。見た目影二の気孔砲に似ているが、果たして!?



空中からくないを投げる斬鉄。1度に数本投げることが可能のようだ

分かりづらいが、相手の攻撃を跳ね返してるのだ



ストーリー

「この世に拙者に勝るものはおらぬ。いてはならぬ」

闇に溶けこむ影はつぶやいた。足元に転がる男の死骸。愚かにも最強を名乗っていた剣士も、彼の術の前には赤子同然である。2本の小刀から鮮血が滴り落ちた。

「だが…これでは最強の証にはならぬ…」

この剣士程度の腕では勝負にすらならない。

すなわち「殺人」である。

「どこぞに強者はいないものか…」

ある日、「魔人」を見たという噂を耳にした斬鉄は、その魔人を倒してこそ最強を確信できると考えた。



ラスト・ニンジャ

Last Ninja

最強(さいきょう)の忍者(にんじゃ)

玄武の翁（げんぶのおきな）

128歳の剣豪、玄武の翁。名前の通り四神の一人、〃玄武の守護神〃だ。

設定通り、彼の技はトリッキーなものが目立つ。ちなみに魚籠から飛び出す亀の大きさは数種類あるらしい。

キャラ設定

かつて「闘将朴然」と呼ばれ、243人もの強者を倒した剣豪。現在隠居中。

ストーリー

究極の極意「仏捨刀」に目覚め、〃真心流〃を完成させる。その心と技を買われ、〃玄武〃の守護神となり、その要職に就く男たちの養成をするかたわら、好きな釣りにいそしんでいた。

5年前、その翁の元に楓という少年が駆けこんできた。翁は楓にすべての剣術を教え、育てあげた。楓の上達ぶりは目を見張るものがあり、やがて翁から一本取れるまでになっていた。

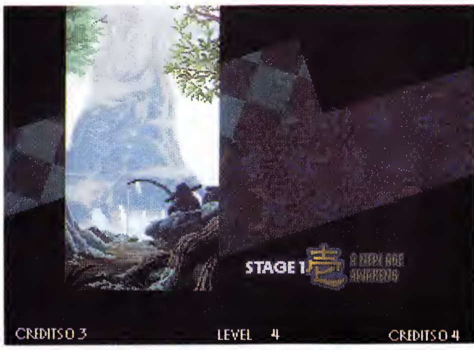
ある日、何かを決意した楓は黙って翁の元を去る。しかし、それに気づかぬ翁ではなかった。

「やれやれ、あの坊主が間違った方向にいかぬよう、見届けてやらねばなるまい。それにわしもそろそろ決着をつけねばならんしな」

愛用の魚籠を背負い、釣竿を手にすると、ゆっくりと楓のあとを追う。



年齢：128歳
格闘スタイル：真心流　一の太刀
（熟達したその技はトリッキーである）
シンボルアイテム：釣竿と魚籠



翁ステージの演出。水墨画にありそうな風景だ



翁のイカす必殺技。魚籠からカメを飛び出させて攻撃するっス



翁VS示源のスタートデモ画面。玄武VS白虎の守護神同士による闘いだ

直衛示源（なおえしげん）



パワーキャラらしい力強い攻撃。一発の威力が大きそうだ

復讐の鬼、〃白虎の守護神〃直衛示源。彼は他のキャラとは違い己の腕を武器にして闘うのだ。

また、彼の復讐がどのようにストーリーに関わっていくのか興味深いね。

キャラ設定

白虎の守護神。2メートルを超す巨体で、鬼のような形相をしている。

実直で真面目な人柄と豪傑無双の強さで誰からも慕われていたが、親友の策略により封印されてしまった。その封印が解かれた時、復讐の虎は咆哮する。



示源の武器である硬化した己の右腕から繰り出す強力な攻撃



ストーリー

激しい振動が周囲を驚かした。彼は今まで自分を拘束していた封印が解かれるのを感じた。10年間、指一本動かせずにいた彼は、静かに立ち上がった。

以前より倍に増した体軀。筋肉がギリギリと引き絞られ、相貌には狂気のみが宿る。激しい痛みと怒りの中、失われた理性。

彼に残っているのは復讐のみ。彼には復讐すべき者の名だけが頭にこだましていた。彼の一歩は地響きを呼んだ。

直衛示源。白虎の守護神と呼ばれた男。

年齢：36歳
格闘スタイル：壊腕・白虎の爪
（白虎の力により硬化する腕による打撃と体術）
シンボルアイテム：白虎の数珠

SHOCK TROOPERS™

特殊工作員となって任務を遂行するド派手でかっこいい快感シューティング!!

ザウルス

業務用MVS	発売日未定／価格未定
家庭用ROM	発売日未定／価格未定
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	−／−
PS	−／−
シューティング	346M

期待の新作、『ショックトルーパーズ』。前号では主に登場キャラクターとゲーム概要について説明してきたんだけど、今回は基本システムについて若干の追加と変更があったのでそれを紹介していくぞ！

基本システム

通常ゲーム画面



❶得点表示
❷タイム表示
❸プレイヤー表示（チームプレイモード選択時のみ）
❹プレイヤーライフ
❺特殊武器アイテム表示
❻弾数表示（特殊武器）
❼ショット種類表示
❼弾数表示（ノーマルショットは∞）

操作方法

○8方向レバーと4つのボタンを使用。
○Aボタンを押しっぱなしで、ショット方向を固定することができる。
○Bボタンを押すことで回避行動をとり、敵の攻撃をかわす。攻撃回避を行っている間は敵の攻撃をまったく受け付けることはない。
○Cボタンは特殊武器でキャラごとに専用の武器が設定されている。
○チームバトルモード選択時にDボタンを押すことにより、プレイヤーチェンジが可能。

ノーマルショット

Aボタンを押すことによって撃つことができ、弾は無限！　また、押しっぱなしにすることでショットの方向を8方向に固定することができるのだ。

なお、キャラクターによってショットの内容と威力は異なってくるぞ。

攻撃力の高いキャラの代表はやっぱりビッグ・ママで、低いキャラはミルキーだったりする。だいたい見たまんまって感じだよね。



ノーマルショットだけでこの巨大戦車を倒すのは、ちょっと骨が折れそうだ



これがミルキーの特殊武器・ナパーム弾！　かっこいいねえ

特殊武器

Cボタンを押すことで特殊武器を使って攻撃するぞ。

これは各キャラクターごとに設定されているボムのようなもので、残り弾数に制限があり弾数が0になると使用不可能になる。

特殊武器はアイテムとして出現するボムアップを入手することで残り弾数を増やすことが可能。

ボスキャラとの対決を前にできるだけ無駄使いはしないようにしよう。あと少しで倒せるっていう時に弾が残っているのといないのでは全然違うぞ！

また、チームバトルモードを選んだ場合、装弾数がローリーウルフモードよりも少なめになるので、どっちがいいか良く考えよう。



ド迫力のさく裂シーン。ホント鬼に金棒って感じだよ

攻撃回避

Bボタンを押すことによって敵の攻撃をヒラリと回避するぞ。回避行動中は完全無敵の状態になるんだけど、攻撃が一切できなくなる。

そのかわり、Aボタンを押しっぱなしでショット方向を固定しながらの攻撃回避も可能だぞ。

地上で攻撃回避を行う場合は、レバーとの組み合わせで8方向に回避することが可能。



あぶないっ！　弾が飛んできたぞ

くるくるくるっと…　前転でかわして

ふう、助かったあ、何とか避けきったかな？

さあ、反撃開始だ。倍にしてお返ししてやる！

接近攻撃

敵に接近してAボタンを押すことで接近攻撃することができ、これによって倒した敵からはアイテムが出現する可能性があるんだ。（ショット攻撃で敵を倒した場合はアイテムの出現はないぞ！）接近攻撃も8方向に可能で、キャラクターごとにその攻撃内容は異なる。



ショットを使わず接近攻撃で敵を倒していくのも楽しいかも？

アイテムショット

ステージ上に設置してある木箱や特定の戦車、接近攻撃によって敵を倒した場合、アイテムが出現し、プレイヤーキャラがそれを取ることでノーマルショットをパワーアップすることができるぞ。

ショットアイテムを持っているときに、Aボタンを押すことでアイテムショットを撃つことが可能。

持っているショットアイテムの残り弾数が0になると、自動的にノーマルショットに戻る。なお、ゲットしたアイテムはステージをクリアすると無くなってしまうのであしからず。



アイテムショットなら、たとえ相手が戦車でも楽勝だ！


スピードアップ
移動速度が速くなる


タンクバスター
弾数：30発


3WAY
弾数：100発

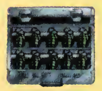

火炎放射器
弾数：200発


バルカン
弾数：200発


ヘビーマシンガン
弾数：200発



ゲームを有利に進めるにはアイテムが必要不可欠。接近攻撃を駆使しろ！

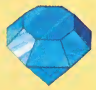

ボムアップ
特殊武器の残弾増加


ライフアップ(大)
体力が回復する


ライフアップ(小)
体力が少しだけ回復する

※ここで紹介した以外にもいろんなアイテムが隠されているぞ！


ダイヤ・黄
一定時間無敵


ダイヤ・青
ボーナス得点

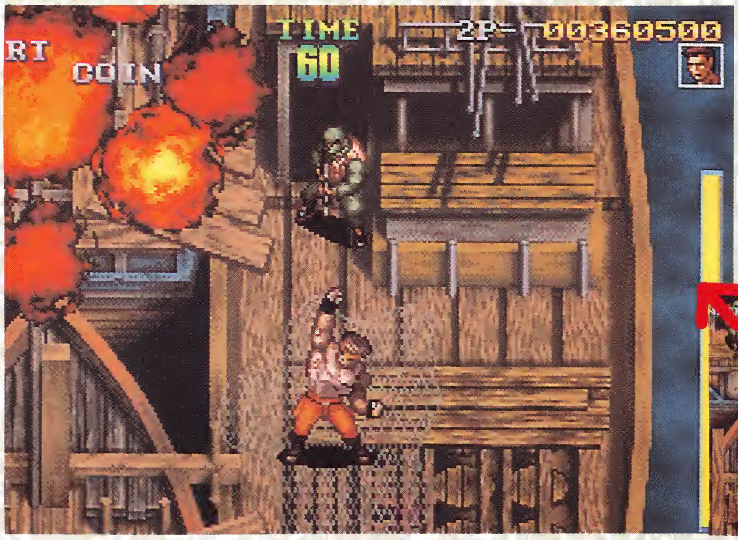

ダイヤ・赤
画面内敵全滅

キャラクターチェンジ

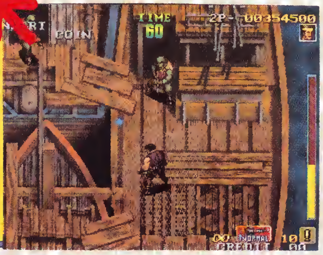
チームバトルモードを選んだ場合、ゲーム中にDボタンを押すことにより状況に応じて自由にキャラチェンジが可能。これをうまく利用するとジャッカルの残りライフが少なくなってきたのでミルキーと交代、ゲームを進めていくと回復アイテムが出現！ そこですかさずジャッカルに交代してライフ回復！ ということもできる。チームバトルモードでは、3人のライフ残量が0になった時点（つまり全滅）でゲームオーバーになるぞ。

あと、チームバトルというだけあって相性というのがあり、メンバーの組み合わせによってスタート時のライフが増減するので注意しよう。

ちなみに、前号で紹介したキャラの「得意レベル」というのは残念ながら無くなってしまった。



こういう時の仲間って頼もしく感じるよねー


ライフが減ってきている。早く交代しなくては

ルートを選べ!!

前号でも紹介したように、3つのルート（山岳・ジャングル・渓流）が用意されていて、各ステージではバイクに乗ったり、崖をよじ登ったりと、いろいろな戦闘シーンが君を待ち構えているぞ！　ちなみに、3ステージ終了後ルートを変更することができるのでその時の気分や、状況によって選んでいこう。

	山岳ルート	ジャングルルート	渓流ルート
ステージ1	落石地帯	バイク 沼地	船着き場 漁船
ステージ2	トラック ロッククライミング	ジャングル	渓流
ステージ3	火山地帯 地熱発電所	市場 村	潜水艦甲板 潜水艦内部
ステージ4	雲海（敵防空施設）	遺跡群	地下下水道
ステージ5	穀倉地帯 滑走路	ジャングル ミサイル格納庫	橋 市街地
最終ステージ	秘密基地→爆撃機		
迂回ルート	列車		

山岳

いわゆる山越えルート。ロープをつたって行ったり、岩壁をよじ登ったりと、かなり軽快なフットワークが要求されるステージが多い。敵の攻撃をかわしながら進むのは難しいぞ！



戦闘機（ハリヤー）が出現！　特殊武器で応戦しろー



岩壁での攻防。俊敏な動きができないのは敵も同じだ

ジャングル

ジャングルをただひたすら突き進むルートというわけではない。途中には沼地はもちろん市場や村、遺跡群まであったりする。他にもバイクに乗っての戦闘など、いろいろと楽しいステージのようだ。



装甲車がバイクに並んできたぞ。はねられないように、ここはひとつ鉛弾をお見舞いしてやれ！



このゲームで、ジャングルルートを選ぶ人って、サバイバルゲームが好きだったりするのかな？

渓流

ここは船着き場からスタートして、渓流を上流に向かって進んで行くというルート。場所によっては漁船に乗ったり、潜水艦に潜入したりと水絡みのステージが盛り沢山と用意されているぞ。



パラシュートで敵が空から降ってきた。火炎放射器で燃やせー！



ここはどうやら船着き場。漁船はどこだ？



ROUND TRIP RV

TM
©SNK 1997

ラウンドトリップRV

各コースポイント攻略&隠しモード大公開!!

攻略／
DSP-たろりん

SNK	
業務用HN64	発売中／880,000円
家庭用ROM	
家庭用CD	
SS	
PS	
	レース

発売されて2ヵ月がたつこのゲーム、みんな楽しんでるかな？今回は、初級から上級までの各コースのポイント攻略と、4つの隠しモードをすべて紹介するぞ！　これでキミもRV通だ!!



こんなボディパターンのものも。好みで選ぼう

シフトレバーで違うカラーが選べるぞ



システム解析

基本操作

選択画面では、ハンドルを左右にまわして項目の選択をおこない、アクセルペダルを踏みこんで決定する。また、シフトレバーを上下に動かすことにより、車輌のカラーとボディパターンの変更ができる。

座席左のA、Bボタンは、レース中の視点の切り替えに使用する。Aはビハインド・ヴュー、Bはドライバーズ・ヴューにそれぞれ対応している。

座席左の1〜4ボタンは、BGM選択ボタン。レース中に選択可能で、1〜3ボタンで好きなBGMを選べ、4を選択するとBGMはオフになり、効果音だけを楽しめる。その時の気分で、何度でも変更が可能。



ビハインド・ヴュー。ノーマルな視点だ



ドライバーズ・ヴュー。ドライブ好きの人にはなじみやすいかも

特殊操作



成功すると、一気にスピードを上げられるぞ



この間にトルクの回転数を合わせて…

スタート時に、ブレーキペダルを踏んだ状態で、エンジンの回転数を最大トルク（レッドゾーン直前）に合わせ、タイムカウントが0になった状態でブレーキペダルを離すと、ロケットスタートができる。

これは、スタート時にいきなり最高速度に近いスピードで飛び出せるものだが、タイミングはかなりシビア。しかも失敗してしまうと、大幅に時間をロスしてしまうぞ。

レース中の注意点

各コース共通で注意しておくべき点を紹介しよう。ぜひ覚えておいて欲しい。

●スタート時にはロケットスタートを確実に決められるように。ミスをすると1秒ぐらいホイールスピンを起こしてしまい、大きなタイムロスとなるぞ。

●マシンがジャンプをしてしまう場所では、あまり大きくハンドルを切らないように。宙に浮いている間はマシンをコントロールすることができないので、変な方向にジャンプしてしまうと取り返しがつかなくなるぞ。ジャンプ中にハンドルを切っていれば着地と同時に曲がりはじめるが、そんなに急に曲がってくれるわけではないしね。

●マシンがドリフトをはじめたら（タイヤのスリップ音がしないので分かりづらいが、テールが流れたらドリフトしている証拠だぞ）、すぐにカウンターステアを当てること。これが分かっていないと、どんどん滑ってとんでもない方向にマシンが進んでいってしまうぞ。

RVならではの操作感

RV車の走りを見事に再現した独特の操作感

このゲームの題材となっているRV車は、その名の通りレジャー用の四輪駆動車。このゲームでは、RV車の走りをリアルに再現している。そのため、最近のスピーディーなレースゲームとはひと味違った操作感覚になっているぞ。その中でも特徴的なものを紹介するので、攻略する上でのヒントにして欲しい。

まず、トルクが低く、加速性能はあまり期待できない。壁に接触するなどのミスでスピードが落ちてしまうと、なかなかスピードが上がらず、1度のクラッシュが致命的となることも少なくない。

マニュアルでプレイしている時は、このトルクの低さがかなり響いてくる。コーナーでスピードを落としたあとなどは、シフトアップのタイミングが難しい。回転数をよく見て、しっかりシフトアップのタイミングを計らないと、うまく加速してくれない。クラッシュした時など、2速はともかく、1速まで落とさなければならない場合もある。マシンの挙動ばかりでなく、スピードメーターとタコメーターにも充分注意を払う必要があるぞ。


加速性能が悪いので、なるべくスピードを落とさずに走りたい

ドリフトも再現！しかしちょっと勝手が違うのだ

次に、最近のレースゲームでは必ずといっていいほど再現されている『ドリフト』。もちろんこのゲームでも可能なのだが、トルクの低さがここでも響いてくる。ハンドルを切りながらアクセルを踏みこんでも、回転数がすぐには上がらないので、なかなか後輪が滑ってくれない。

しかも、このゲーム特有の、ややスローリーな処理が災いして、コーナーを脱出するころにアクセルを踏みこんだら、狙ってもいないのに後輪がスライドをはじめてしまった、なんてことも。

自分で狙ってドリフトを決めるなら、かなり早めにブレーキングしてハンドルを切りはじめておき、真横を向くぐらいまで曲がったところでアクセルを踏みこむ必要がある。コーナーに入るころには完全にマシンがコーナーの内側を向いている、ぐらいの感覚がちょうどいいぞ。そして、ドリフトがはじまったのを確認したら、カウンターステアを当ててマシンをコントロールするわけだ。

基本はやっぱりスローイン・ファストアウト

逆に、ドリフトする必要がないコーナーでは、タイヤのスリップを防ぐ走り方をしていこう。コーナーを抜ける時、ハンドルを完全に戻してからアクセルを踏みこんで加速をはじめるのだ。スローイン・ファストアウトの言葉通りに素早く加速をはじめるためには、早めにハンドルを切ってコーナーに進入し、コーナーの頂点あたりでハンドルを戻しはじめるぐらいのライン取りが理想。

…それよりこのゲーム、ドリフトよりもグリップ走法で走った方が、いいタイムを狙えそうな気配。わざわざドリフトを練習する必要はないのかもね。



小さいコーナーでも早めのコーナーリングを心がけるべし

隠しモード大公開!!

『ラウンドトリップRV』を心ゆくまで楽しみたい人のために、4つの隠しモードを紹介するぞ！
キミはどのモードがお気に入りかな♡

隠しその1 エクストラ・ヴュー

通常、レース中に変えられる視点は、ビハインド・ヴューとドライバーズ・ヴューの2種類。しかし、レース開始前にあるコマンドを入力すると、さらに2種類の視点が追加される。それがエクストラ・ヴューだ。

エクストラ・ヴューは、通常の2種類の視点よりもさらに上から見たもので、第1段階ではビハインド・ヴューよりも少し高い視点、第2段階になるとほとんど真上から見た視点となる。前方がまったく見えなくなるので、難易度はかなりアップするぞ。スリルを楽しみたい人にもおすすめ。

どのゲームモードを選んでもできるので、1度試してみては？

ちなみに、ゴール時などの演出では、強制的にビハインド・ヴューに切り替わってしまうぞ。

▼使用コマンド▼▼

トランスミッション選択の画面で、ブレーキペダルを踏みながら、視点切り替えボタンをA、B、B、Aの順に押したあと、スタートボタンを押す。

コマンドが成功すると、観客の歓声（SE）が聞こえる。ゲーム開始時は通常の視点だが、これでエクストラ・ヴューが選択できるようになるのだ。

切り替え方は、B視点（ビハインド・ヴュー）の状態でさらにBボタンを押すだけ。Bボタンを1回押すと、エクストラ・ヴュー第1段階になり、その状態でさらにBボタンを押せば、第2段階と切り替わっていく。

エクストラ・ヴューから視点を戻すには、Aボタンを押せばいい。第2段階でAボタンを押せば第1段階になり、そこからさらにAボタンを押すと、通常の視点（ビハインド・ヴュー）に戻る。

このコマンドは、ゲームオーバーするまで効果が継続される。



エクストラ・ヴューの第1段階。ちょっと上から見た感じ



エクストラ・ヴュー第2段階。前が全然見えませ～ん

隠しその2 ミラーモード（左右反転）・プレイ

これもコマンドを入力すると、コース全体が左右反転した状態になる。当然、景色も変わって見えるし、車の通行も左右逆になるのだ。惑わされないように走らないと、逆行してくる車と衝突、なんてことになってしまうぞ。車のプレートや道路のカンバンも全部鏡文字になるので、細かいところをチェックするのも楽しいかもね。

通常のコースをプレイしつくした人におすすめのモードだ。

▼使用コマンド▼▼

トランスミッション選択の画面で、視点切り替えボタンのA、Bを同時に押しながら、アクセルペダルで決定する。

コマンドが成功すると、通常の決定音ではなく、タイムエクステンド音が鳴る。

ゲーム画面になった時には、コース全体が左右反転の状態になっているぞ。

このコマンドも、ゲームオーバーするまで効果が継続する。



カンバンも車名もプレートも左右逆。何か不思議な感覚…

隠しその3
ブラック・カー（マニアック仕様）プレイ

コマンドを入力すると、通常の車輌よりも難易度の高い車輌制御の、マニアック仕様のブラック・カーが使用できる。

このモードでプレイするには、トランスミッションタイプがMTでなければならない。完全に上級者向けのものなのだ。

腕に自信のある人や、普通のレースゲームでは飽き足らなくなった人は、ぜひとも挑戦して欲しい。



ホントに真っ黒。でもって、かな〜り難しいぞ

▼使用コマンド▼▼

『FIELD FOX』を選択し、トランスミッション選択の画面でMTにカーソルを合わせ、あらかじめシフトレバーで黒色のボディカラーにし、さらにシフトレバーを上、上、下、下、上、下、上、下、下、上の順に入れ、アクセルペダルで決定する。

コマンド入力に成功すると「GO!」と声がする。この時はまだ、画面上の車輌に変化はない。

ゲーム画面になった時には、通常の『FIELD FOX』のカラーではなく、車輌全体が真っ黒になったブラック・カーに変わるのだ。

このコマンドも、ゲームオーバーするまで効果が継続する。

隠しその4
すし・カープレイ

コマンドを入力すると、なんと、車輌が『すし』に変身してしまう。何ともおいしそう…いやいや、楽しそうなモードだ。

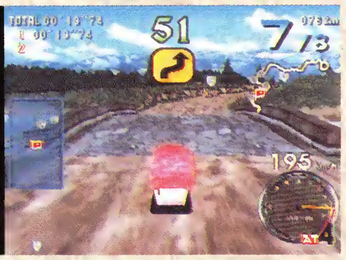
すしの種類は、えび、とろ、たまご、いくらの4種類。見た目はヘンだが、それでも車としての性能は、通常の車と同じなのだ。普通の車と並んで走っている姿は、何ともおかしい。かなりリアルなすしだしね。

愉快なモードだし、ぜひとも一度は試してみよう。対戦でやれば、相手の気力もそげるかも⁉

ちなみに、このモードでプレイする場合は、ドライバーズ・ヴューが使用できなくなる。車体の変化を楽しむためのモードなんだから、それも当然かも…。

オフロードを疾走するえび！　違和感ありあり。影に注目





とろだって走る！　ひょいとつまんで食べちゃいたいよーな…



のりに巻かれたいくら。きゅうりが何ともプリティ♡



200キロで走るたまご。前方のマトモな車が何ともいえん

▶使用コマンド▶▶▶▶▶

カーセレクトの画面で『FIELD FOX』を決定し、その時のアクセルペダルを踏みっぱなしにしたまま、トランスミッション選択の画面にいく。

そのままの状態で、BGM選択ボタンを1、3、2、4、3、1、2、4の順に押したあと、任意のBGM選択ボタンを押しながら、スタートボタンで決定する。

最後に押しっぱなしにするBGM選択ボタンは、1が『えび』、2が『とろ』、3が『たまご』、4が『いくら』に、それぞれ対応している。

コマンドが成立すると『ヤッホー』と声がする。この時はまだ、画面上の車には変化はないが、ゲーム画面になった時にはそれぞれのコマンド（最後に選ぶBGM選択ボタン）に対応したすしカーになっていて、そのレースが終わるまではずっとすしカーの状態になる。

このコマンドも、ゲームオーバーするまで効果が継続する。

初級コース

アメリカ

全長：4,189m　高低差：49m

スタート地点

ゴール地点

1

スタートから登り坂までの間は特に問題なく走ることができるだろう。登り坂の手前の左コーナーは、ミドルから入って早めにハンドルを切りはじめればOK。

登り坂が終わるとトンネルに入る。中はゆるやかな右コーナーだが、トンネルの出口は左コーナーだし、縁石が見づらいので、あまりインを突かず、コースの中央付近を走ると安全だぞ。



次が左コーナーなので、あまりインに入らなくても大丈夫

2

Uターン地点である、この長い右コーナーは、ダートなのでタイヤのグリップが悪く、減速しないと曲がり切ることができない。

コーナーの前半は比較的ゆるやかなので、早めにハンドルを切りはじめていればOK。

ドラム缶が見えてきたら、後半のキツい部分に入る。一気にブレーキングして、ドラム缶を倒す感じでインを突いていこう。



ここで一気にインへ。ドリフトを練習するにもいいコーナーだ

3

ダートから舗装路に戻ってきたら、2ヵ所ほど近道ができるポイントがある。2つある右コーナーのイン側にある、地面の色の違う部分がソレ。

2つ目の近道は、店の軒下を通ることになるぞ。あまり大きくハンドルを切らず、スムーズに進入していこう。

出口にある看板は、ぶつかって吹き飛ばすことが可能。



ち・か・み・ち。鋭く右へ入っていこう。看板は体当たりOK

4

トンネルを抜けると下り坂が待っている。何度もマシンがジャンプしてしまうぞ。宙に浮いている間はコントロールがきかないので、ヘンな方向を向かないように気をつけなければならない。

最後のジャンプのあとの右コーナーは、着地したらすぐにブレーキを踏みながら右に曲がっていこう。



ジャンプ中にハンドルを切っておき、着地したらブレーキングだ

5

ゴール手前のヘアピンコーナー。ここもインギリギリを突いて、ドラム缶をなぎ倒しながら曲がるのが理想。

早く曲がるにはドリフトを使おう。コーナー入り口でブレーキを踏み、それと同時にハンドルを右に切る。90度ぐらい曲がったらアクセルを踏みカウンターを当てうまくコントロールしながら後半をクリアすべし。



ドリフトで曲がってみた。これぐらいインが突ければ合格でしょう

中級コース

アジア

全長：4,475m　高低差：18m



1

ここのシケインは、慣れるまでは最初の左コーナーでスリップしてしまい、うまく抜けることができないだろう。コーナーの手前でアクセルをオフにして、早めに左に切りはじめる。そして次の右コーナーが見えたら、ハンドルをニュートラルに戻してからアクセルを踏みはじめるべし。



このあたりで、早めにハンドルを戻しはじめる方がいいぞ

2

最初の分岐点では左に進むといい。右は対向車がくるだけでなく、倒木がたくさんあって走りにくいためだ。
　左のコースにはいくつかの巨石があって進路を妨げている。最初は左に寄っておいて、正面に赤い鉄骨が見えたらそれに沿って右に一気に入るとよけやすいぞ。あとは写真のラインを走ればOK。



巨石地帯後半。このラインを取れば、あとは直進するだけ

3

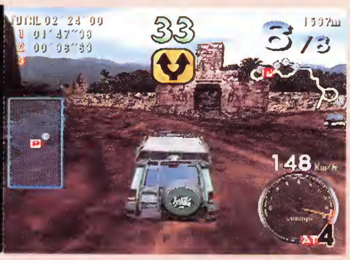
2つ目の分岐点はUターン地点。右にいってしまうと、先ほどと同じように対向車がきてしまうので、道路交通法にしたがって（？）左に進むといいだろう。
　この先は緩やかな右コーナーがずっと続くだけなので、アクセル全開でインを走っているだけで問題ない。



左にいくのが順路らしい。右には対向車の姿も確認できる

4

3つ目の分岐点では右に入るといいぞ。最初の分岐点で通ったコースを逆から走るわけだ。
　左は倒木がたくさんあり、乗り上げてしまうとマシンがジャンプしてしまうため、コントロールが難しい。特にアウト側の倒木を踏むと、壁への接触はまず避けられない。通らない方が無難。



巨石地帯の入り口が直線なので、往路よりもラクに走れるぞ

5

最後の分岐点がココ。最初の分岐点、2つ目の分岐点と同じ理由で、左に入った方がラクなのだ。
　ここもUターンするための道で、右コーナーが延々と続くだけ。インをキープして進もう。ただ、長いコーナーなので、何度もハンドルを微調整しなければならない。



最後のUターン路。ゆるい右コーナーが続くだけなので簡単

上級コース

ヨーロッパ

全長：5,427m　高低差：92.8m

1

ダートに入って橋を渡ると、キツい左コーナーに差しかかる。ここは早めにハンドルを切りはじめることで、アクセル全開のまま曲がることができるぞ。もしもオーバーランしそうになったら、少しアクセルをゆるめてやればOK。
次の長めの左コーナーは、アクセルのオン・オフを繰り返しながら曲がるといい。



この左コーナーは鋭く曲がれればアクセル全開で抜けられる

2

雪道に入って最初のコーナーだが、いきなり難しい。タイヤがグリップを失ってしまうと、コントロールを取り戻すのが大変。
コーナー自体はそんなにキツいわけではないので、アクセルオフで進入し、コーナーの中ほどからはアクセルのオン・オフを繰り返すべし。



長い右コーナー。アクセルのオン・オフで速度調整をしながら抜けよう

3

2回目のトンネルを抜けると、コースの中間地点であるループに差しかかる。
ここは左右どちらにも入れるのだが、敵者は右に進むので、それにならって右を選択すべし。
ループに入って最初の左コーナーはけっこうキツい。少しブレーキングしてから曲がりはじめよう。

4

ループを終えてトンネルに入ると、いきなり左への急コーナーが待っている。往路では外側を走ったのでゆるやかだったが、復路では内側を走るため、圧倒的にキツくなっているのだ。
進入前にアクセルをオフにすると曲がりやすいぞ。次にすぐ右コーナーがあるので、曲がりすぎには注意。



短いコーナーなので、充分に減速してから進入すれば楽勝のハズ

5

チャンピオンシップでは関係ないのだが、トライアルモードでは、ゴール地点でUターンをしなければならない。
コースの左に寄ってゴールに向かい、ゴールのラインを通過する少し前にフルブレーキ、同時に一気に右にハンドルを切ろう。そして、Uターンが終わってからブレーキを放し、同時にアクセルを踏みはじめれば、失敗することはないだろう。



上級のみの自力Uターン。ブレーキは踏みっぱなしにしよう

スタート・ゴール地点

THE KING OF FIGHTERS'97 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

-イラスト&設定資料集-



THE KING OF FIGHTERS HISTORY

すべては差出人「R」としたためられた招待状に始まった…。

ルガール・バーンシュタインという正体不明の男が開催した「キング・オブ・ファイターズ'94」大会は、あくまで、この一個人の企みによる格闘大会にすぎなかった。

しかし、「'95」大会からその様相は変化していく。ルガールの復讐劇に端を発した大会で、未知の暗黒パワー『オロチ』の存在が明らかになったのである。

さらに「'96」大会では、歴史の影となり、封じられていたオロチを守護していた八咫の血を受け継ぐ者、神楽ちづるが表舞台に登場、京、庵はオロチの力が解放されたことを知る。

そのオロチ解放の立役者、オロチ八傑集・四天王の一人、ゲーニッツが大会に乱入、草薙、八神、神楽の抹殺を企てるが失敗し、自害。残る手がかりとなるはずだったオロチ八傑集のマチュア、バイスも、庵が自身の体に宿す、オロチの血の暴走によって殺害（?）され、オロチに関するすべての謎は闇に包まれたまま「'96」大会はその幕を閉じた。

しかし、オロチの恐ろしさを語り伝えで知るちづるは、自らをオトリとして「'97」大会を開催。足並みのそろわぬ草薙、八神を引き寄せ、自身も出場することでオロチ封じに取りかかろうとする。

己自身の思惑に反して、大きな流れに身を置かざるを得なくなった京と庵。形なき圧力で迫りくるオロチの影はユキにまで迫ろうとしていた。

1800年前、オロチを封じた三神器は再び手を取り合うことができるのか？　そして660年にのぼる草薙と八神の宿縁の決着は？　ユキにまでその魔の手を伸ばそうとしているオロチの真の目的とは何か？　今再び、オロチとの『最終決戦』の火蓋が切られようとしている…！



オロチ 大蛇

オロチ一族と［八傑集］を束ねる一族の長。
地球意思とされている存在（神ではない）で、人類創世以来、人々を見守り続けていた。しかし、人が自然の一部でなくなった瞬間から［オロチ］は人類にとって『悪』となった。
［オロチ］は固定された実体を持たない、いわば［魂］のような存在で、実体化する時は必ず『触媒』を必要とする。
1800年の時を経て封印を解かれた［オロチ］の魂は、クリスの肉体に潜み、その体を利用して実体化した（ただしこの姿が、目に見える［オロチ］の真の姿というわけではなく、取りつく『触媒』によってその姿は変わる）。
人々の心の弱い部分に取りつき憎悪、嫉妬、怨嗟など、あらゆる負の感情をふくらませ、世を混乱に陥れる。

決戦 1800Years ago

人がこの世に誕生する以前から存在していた『オロチ』。あたかも神の如く存在していたこの絶対意思は、地上の生けとし生けるもののすべてを見守り、時にはそれらに恩恵を、時にはそれらに苦難を、「自然がもたらすもの」として与え続けてきた。

しかし、人がその内に持つエゴを増長させ、『オロチ』にとって自然の一部として機能できなくなった時、『オロチ』は敵となった。人類史上最大最強最悪の敵に…。

『オロチ』の粛正

『オロチ』の粛正が開始された。しかし、粛正は『オロチ』による直接的な物ではなかった。『オロチ』の意思を受け継ぐことのできた者たちで構成された〝オロチ一族〟、そして『オロチ』の力の象徴である、自然の力を司る〝オロチ八傑集〟。彼等の手により直接的な粛正はおこなわれていった。

『オロチ』が心弱き者につけいり、世を混乱させる。そこで〝八傑集〟が雷や炎などの力を用いて殺戮の限りを尽くす（後世、オロチが自然災害の象徴として考えられているのは、このことからだと考えられる）。力をなくした人々をオロチ一族が統治する。こうして『オロチ』は急速にその勢力を伸ばしていった。

しかし、『オロチ』の目的は地上にその勢力を伸ばすことではなかった。地上にその勢力を伸ばすこととは別に真の目的があったのである。

『オロチ』の目的

急速にその勢力を伸ばすオロチ一族。だが、彼等にとって勢力を伸ばすことは、さして重要なことではなかった。彼等が、その勢力を伸ばす陰には、『オロチ』の力をすべて開放するための〈起爆剤〉を探し出すという目的があったのである。

『オロチ』にとっての〈起爆剤〉、それは『オロチ』の力を効率よく引き出せる巫女のことだった。巫女をよりしろとして『オロチ』の力を引き出そうというのである（日本各地に残る人身御供の伝説もこれが基になっていると考えられる）。

その巫女たちの中でも一族が執拗に探していたのは、神の血を引くといわれているオヤマツミとテナズチの8人の娘だった。

着々と巫女となる娘たちを捕獲していくオロチ勢力。ついには8人の娘たちのうち7人の娘までが一族の手に落ちてしまい、最後の8人目の娘までもがその手に落ちようとしていた。しかし、その時、計画は支障をきたす。人々の反撃がはじまったのである。

三種の神器　登場

8人目の娘にオロチ勢力の手が伸びようとした時、各地で組織的な武力反抗行為が起こった。予想だにしなかったこの反撃は、オロチ勢力にとっては奇襲をかけられたような形となった。

反抗勢力はオロチ勢力を次々と撃退。そして、ついには八傑集までも圧倒しようとしたのである。

状況を重くみた八傑集は計画を軌道修正する。8人目のよりしろ、〝クシナダ〟を捕獲しようとすると同時に、7人のよりしろを以て引き出せる力で『オロチ』の力を解放しようとしたのだ。人々がオロチに気を取られ、守りの手薄になっている間に、クシナダはあえなく捕獲されてしまう。

力を解放するための材料をすべてそろえ、ついに地上にその力を放出しようとする『オロチ』。世界の終焉を誰もが覚悟したその時、『オロチ』の前に立ちはだかる3人の戦士が現れた。スサノオの命を受け集いし戦士たち、〝三種の神器〟の登場である。

『決戦』

『オロチ』に唯一対抗しうる力を持つ三神器の戦略はただひとつ。『オロチ』の力が臨界に達しようとした瞬間に、よりしろとなる巫女の結束を崩すことだった。

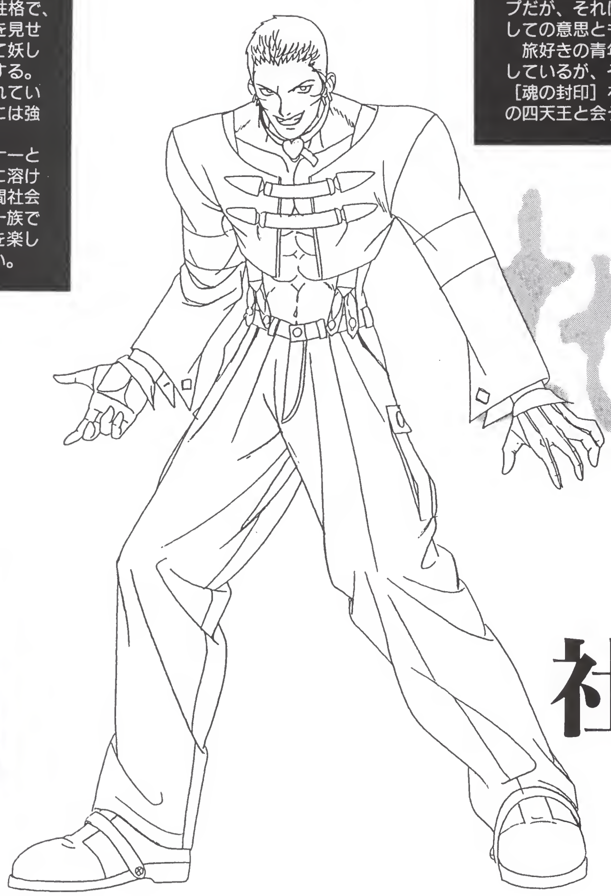
反抗勢力を指揮し、クシナダの奪回に成功する三神器。罠にかかり、不完全なままで決戦の舞台にまであげられた『オロチ』になす術はなかった。あえなく封じられてしまう『オロチ』。同時に、各地のオロチ一族、八傑集もまた封じられた。

人とオロチの決戦はこうして幕を閉じた。

人々は再び歴史の陰に隠れた三神器、武を司る二傑―払う者〝草薙〟、封ずる者〝八尺瓊〟、そして、護を司る力―護りし者〝八咫〟をこう呼んだ―『草薙の剣・八尺瓊の勾玉・八咫の鏡』と…。

オロチ四天王・八傑集

乾いた大地の社



自分の理屈で人を殺すタイプだが、それはオロチ一族としての意思ともいえる。
旅好きの青年で世界中を旅しているが、その真の目的は［魂の封印］を解かれた残りの四天王と会うためである。

荒れ狂う稲光のシェルミー

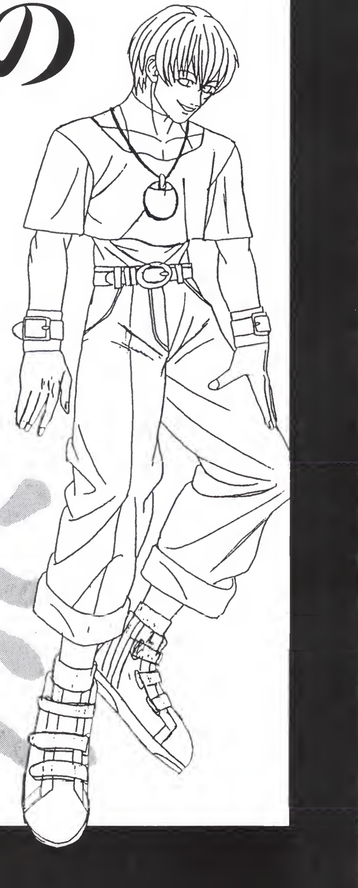


一見、何を考えているか分からない摑み所のない性格で、明るく屈託のない笑いを見せたかと思うと、一変して妖しげな雰囲気を見せたりする。
表情は、前髪に隠されているが、見えない瞳の奥には強い殺意を持っている。
ファッションデザイナーという職業を持ち、人々に溶けこんでいる彼女は、人間社会を愚かと考えるオロチ一族でありながら、その生活を楽しんでいるのかもしれない。

吹き荒ぶ風のゲーニッツ

風を意のままに操る特殊能力を持つ、オロチ一族の牧師。
牧師ということもあり、丁寧な言葉使いや物腰で、性格はやや気取りがちな部分を持つ。根本的にかなり残忍だが、それも己の信念（＝オロチの長の意志）を貫き通すためゆえである。
封じられていたオロチの力を解放し、草薙、八神、神楽の抹殺を企てようと「KOF'96」大会に乱入するが失敗、自害してしまう。

炎のさだめのクリス



やさしい笑顔の似合う少年で、普段はその風貌からおとなしい性格を装っているが、彼の持つ殺意は社やシェルミーよりも強い。笑顔で人を殺せるタイプ。

オロチ一族

七枷（ななかせ） 社（やしろ）





山崎竜二（やまざきりゅうじ）

一匹狼である彼も、オロチ一族の宿命を背負っている。

オロチ八傑集としては覚醒しておらず、自分自身がそういった立場にあることも知らない。

最後に他の八傑集と対峙することで自分の運命に気づくが、持ち前の性格ゆえ誰の指図も受けず、自分自身の道を進むことになる。



クリス

シェルミー

オロチ一族

人の姿をしているが、人とは違う存在。普通の人とは違い、さまざまの特殊な力を持っている一族。

少数ながら、人と交わることなく現在まで、その血は色濃く受け継がれている。

オロチ八傑集［ヤマタノオロチ］

神話の時代にスサノオが倒したヤマタノオロチ。しかし、そのヤマタノオロチとは、暗黒の力を手に入れ、この世を闇に閉ざそうと目論むオロチ一族の中の最も腕の立つ8人、オロチ八傑集のことであった。

その〝岩を砕き、肉を裂く〟恐るべき力を見せつけられた当時の人々は、彼ら8人のことを8つの頭を持つ大蛇、すなわち［ヤマタノオロチ］と称し、恐れたのであった。

他の一族とは違い［八傑集］としての存在は、血によって受け継がれることはなく『輪廻』により継承される。

千800年前の戦いで［三種の神器］に破れ『輪廻』されることなくその［魂］は封印されていたが、660年前に八尺瓊の手により解放されてしまう（しかしオロチの長のみ［魂］が解放されてしまうことはなかった）。

つまり、現在の［オロチ八傑集］は千800年前の［八傑集］が転生した姿である。

血の暴走



ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ





ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ



マチュア/バイス

元・ルガールの秘書。マチュアとバイスがルガールの秘書をしていたのも、オロチ一族の暗黒エネルギーを奪ったルガールの監視をおこなうためであり、「'96」大会でも、オロチ一族の長より八神　庵の監視の意味をこめて、庵のパートナーとして、チームを組むよう指示されて行動。しかし、庵自身の体に宿す、オロチの血の暴走によって倒されてしまう。生死不明。

ガイデル（レオナの父）

オロチ八傑集として現代に転生していたが、完全な覚醒に至っていなかったため、素性を明かすことなく、普通の人間として暮らしていた。

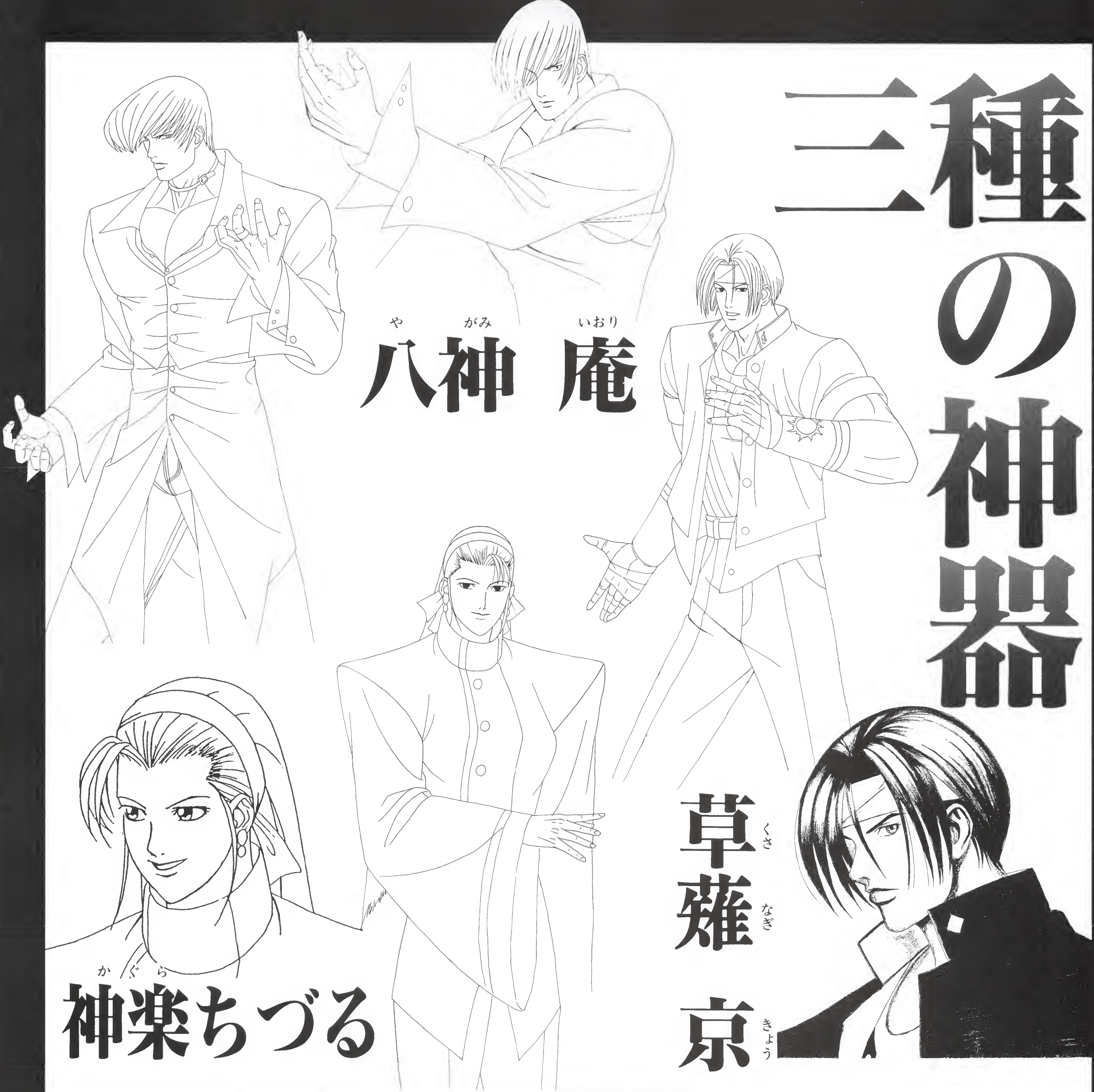
のちに彼は普通の人間の女性と結婚、２人の間にレオナが誕生する。ガイデルがなすことのなかったオロチの覚醒を、レオナはその血の中に色濃く受け継いでいた。

レオナが10歳の時、ゲーニッツがガイデルの前に現れる。ゲーニッツはガイデルにオロチ八傑集の任に着くよう命じるが、ガイデルは普通の人間としての生活、そして何よりも愛する妻と娘のために、この命令を受け入れようとはしなかった。

ゲーニッツはガイデルに早々に見切りをつけ、その血を受け継ぐレオナをオロチ一族として目覚めさせようとする。

その結果、力の制御ができなくなったレオナは暴走。ガイデルは妻とともに自分の娘に殺され、レオナもまた、自身の記憶を封印してしまうことになった。

三種の神器



草薙VS八神
『660年の宿縁』

千800年前、草薙、八尺瓊、八咫の三者によってオロチは封じられた。これ以後、千百十数年の間平穏な世が続いているかのようにみえたが、確実に変化は生じていた。八尺瓊の『オロチの力への憧れ』である。積み重ねられていったその思いは「オロチの魂の解放」という行動として具現化してしまう。

しかし、この時解放されたかにみえた魂は「オロチの魂」ではなく、「オロチ八傑集の魂」だった。不測の事態に備えて、八咫が封印の場所を移していたためである。

「オロチの魂」の解放には失敗した八尺瓊だったが、解放した「八傑集の魂」と盟約を結ぶことで、史上最悪の技〝八稚女〟の完成に成功する。

この事件を一早く察知し、行動を起こしたのがオロチ一族である。オロチ一族は八尺瓊に接近し、〝八稚女〟をもって草薙と対決するよう持ちかける。

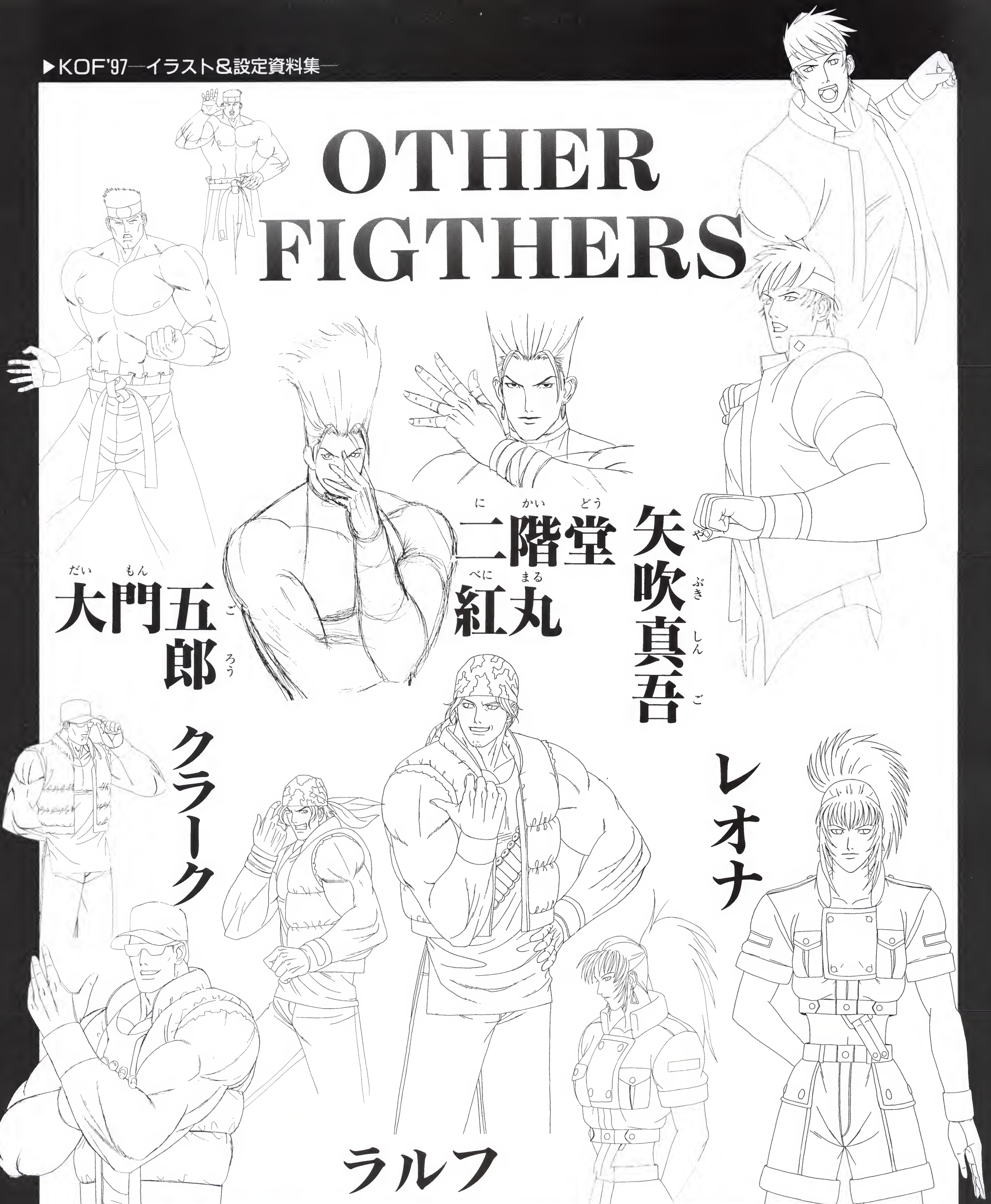
目的は2つ。一つは三種の神器の「武」を司る草薙を根絶やしにすること。もう一つは、両者の争いを火種にして拡大する戦乱によって八咫をおびき寄せ、「オロチの封印」の場所がどこかを突き止めるためである。

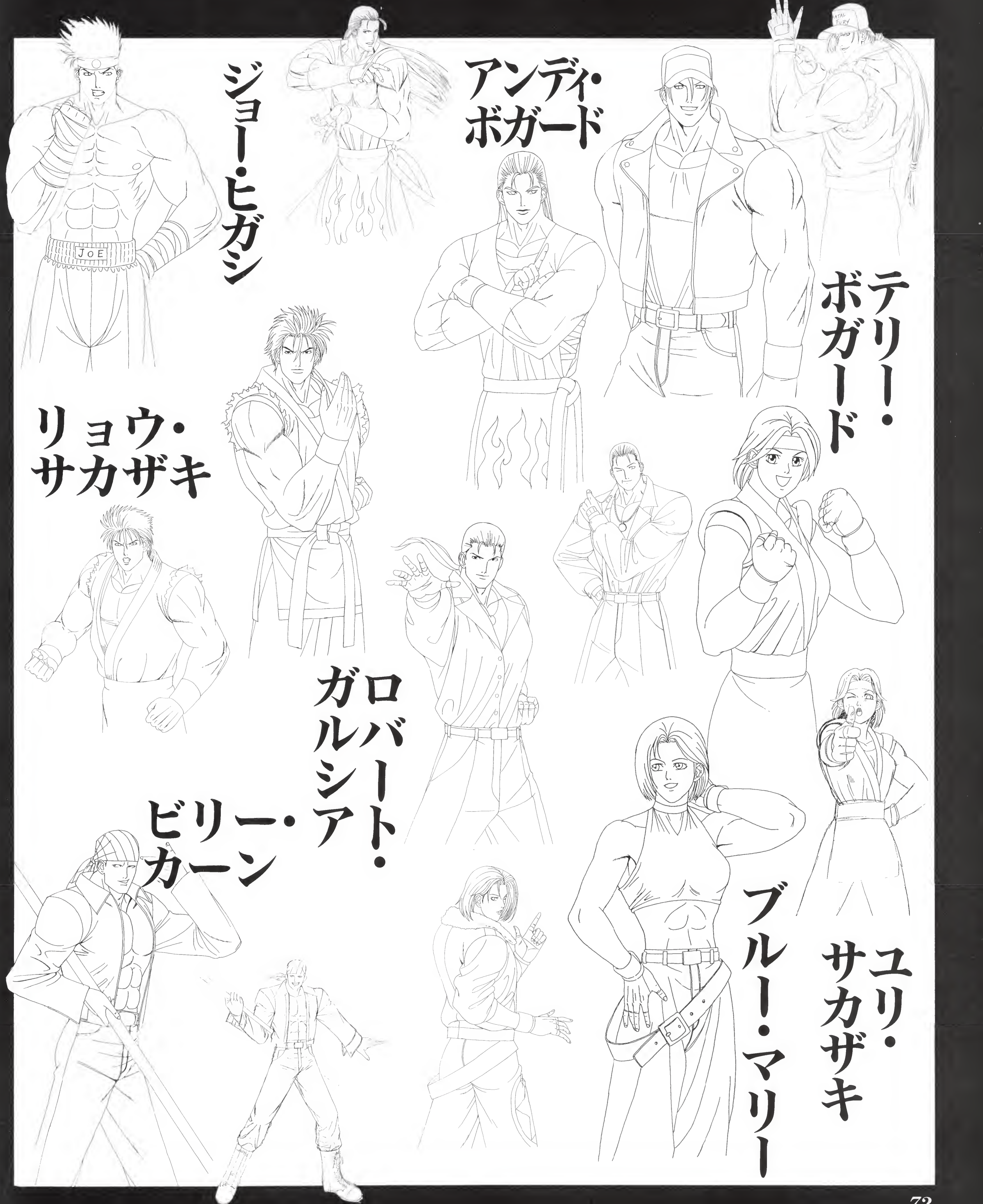
戦乱はしばらく続いたが、草薙、八尺瓊の争いに決着はつかなかった。この間、オロチ一族と解放された八傑集の魂は何処かに消失（消滅ではない）。乱が小康状態に入った時点でことは落ち着きを取り戻したかのようにみえた。

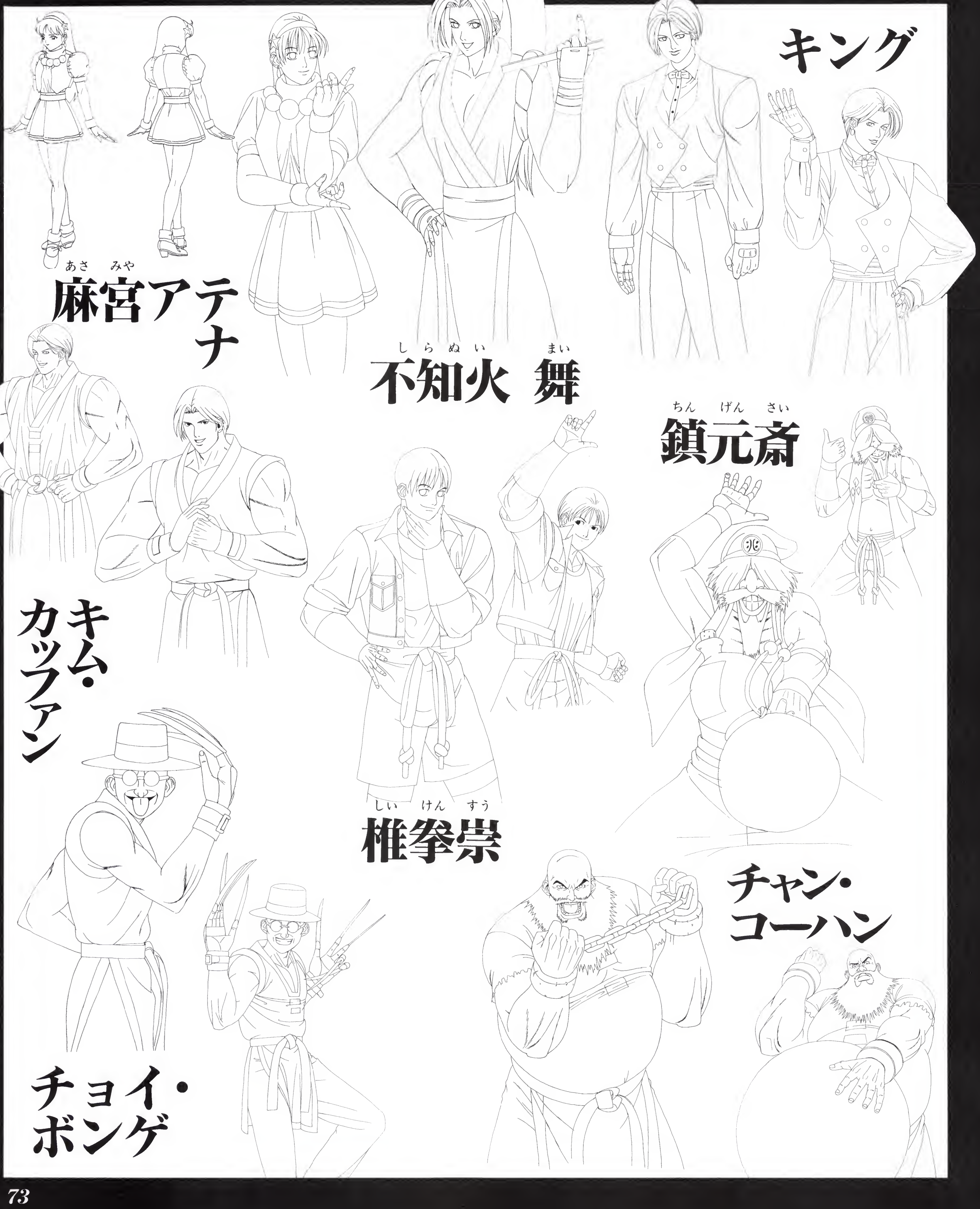
しかし、現実はそうではなく、この争乱が決定的なものとなって草薙と八尺瓊は断絶。これを機に八尺瓊は「八神」を名乗り、草薙と敵対し続けることになる。

これが『660年前の宿縁』のはじまりである。

OTHER FIGHTERS




ジョー・ヒガシ
アンディ・ボガード
テリー・ボガード
リョウ・サカザキ
ロバート・ガルシア
ビリー・カーン
ユリ・サカザキ
ブルー・マリー


キング
あさ みや
麻宮アテナ
しらぬい まい
不知火 舞
ちん げん さい
鎮元斎
キム・カッファン
しい けん すう
椎拳崇
チャン・コーハン
チョイ・ボンゲ

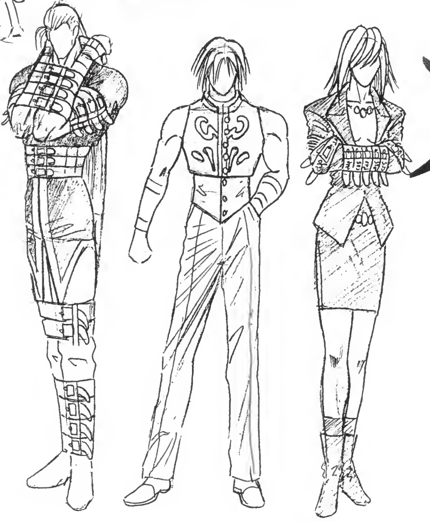
オロチチーム（ニューフェイスチーム?）

ボツイラスト

すでに開発当初より、男性、女性、少年で構成されるオロチチームの登場は決定していたようだ。少年オロチには、はやくもオロチ（ラスボスの方）の面影が見られる。
あと、けっこう要チェックなのが小物の使い方。特に拘束具っぽいベルトなんかは、最終的に社の上着やシェルミーのブーツにその痕跡をとどめていたりする。



この女オロチって、特撮番組の女幹部っぽい。でも胸はやばいって



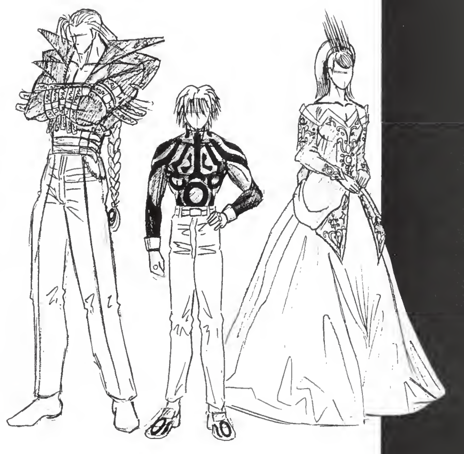
男オロチだけではなく、女オロチも腕を拘束しているパターン



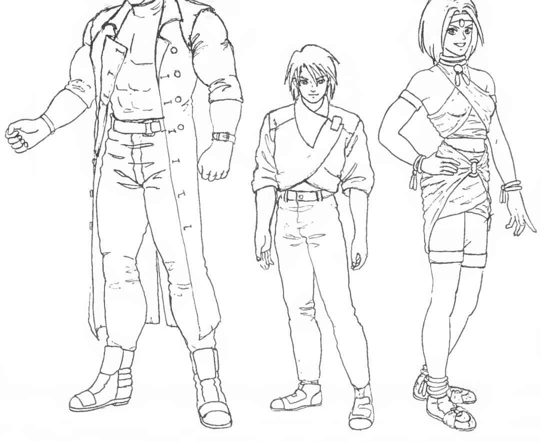
女オロチはすべてイメージが違うのだ。苦労したらしい



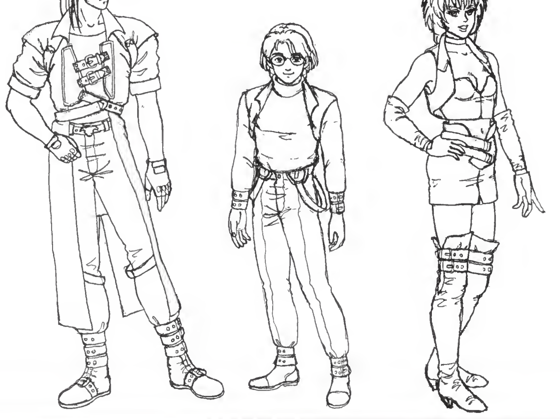
少年オロチが炎を出している。男オロチの拘束具も他のものと違う



この少年オロチがいちばん現在のオロチっぽいかも



めずらしくベルト系が見られないと思いきや、男オロチの腕に…



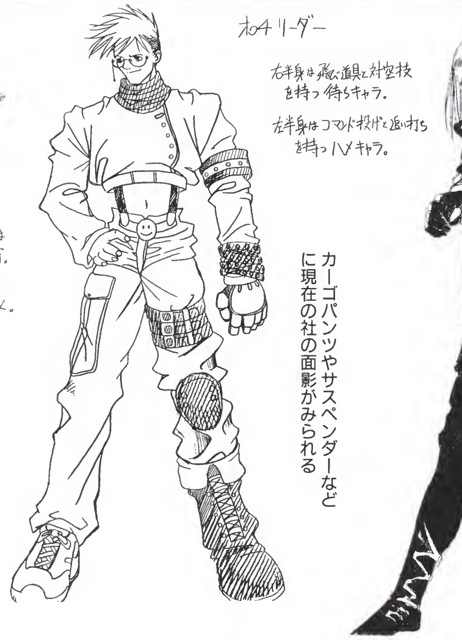
女オロチの服装がかなりシェルミーっぽい。ブーツがおそろい

男オロチ
(社？)

オロチチームの方のデザイン画でも分かるように、一時期は両腕を拘束具で縛っていた男オロチ。いったん全面的に見直されたらしく、その後は現在の社に近くなっていく。



はっ、このポーズはもしや…!?
「生意気だ」のポーズだね



カーゴパンツやサスペンダーなどに現在の社の面影がみられる



オロチチームの方にもあったモチーフ。こんなのも見たかった

女オロチ
(シェルミー？)

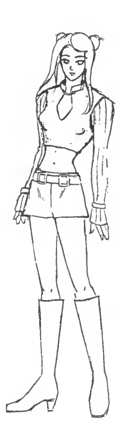
3人の中でもっともデザインが激しく変わっているのが女オロチ。やはり女性キャラだけに、デザイナーもファッションに気をつかっているのがよく分かる。

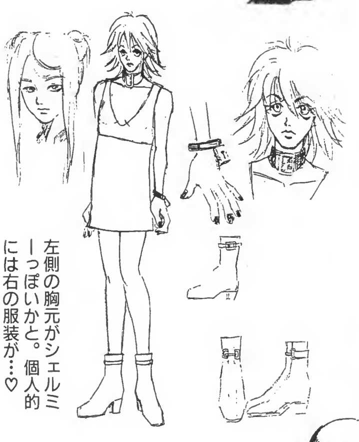


女キャラだからここにいれたけど、デザイン的には社に近いかもね



胸のボタン飾りがシェルミーのそで飾りに名残をとどめている

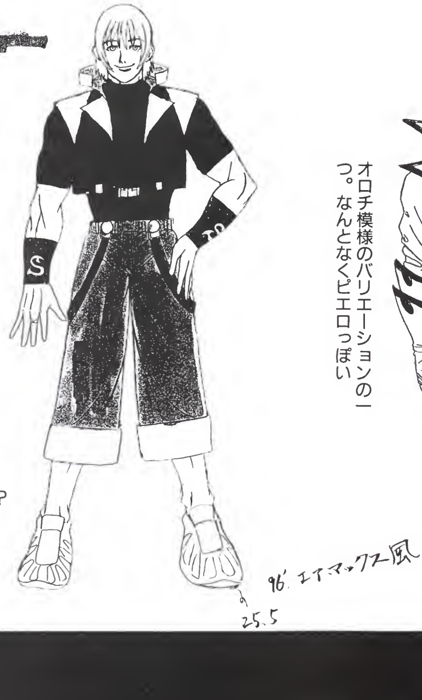




左側の胸元がシェルミーっぽいかと。個人的には右の服装が…♡

少年オロチ
(クリス？)

どうやら初期の頃からラスボスへの変身が決まっていたらしい少年オロチ。よってデザインも、オロチらしきものとクリスらしきものの2パターンに分けられる。



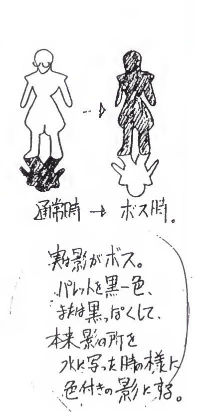
すその折り返しがクリスっぽい？
蛇にかたどったSの意味は…



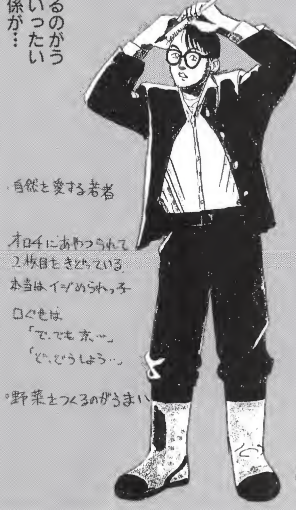
オロチ模様のバリエーションの一つ。なんとなくピエロっぽい

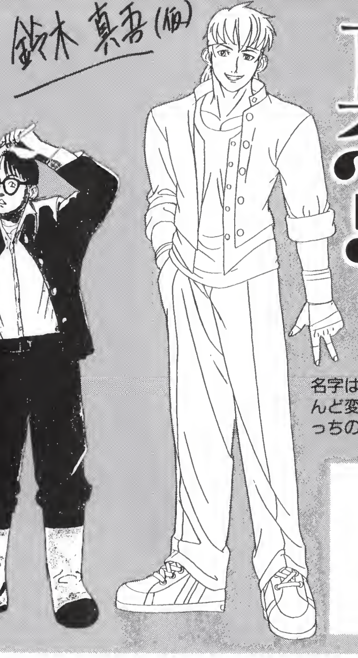


メガネ、サスペンダー、ベルトやボタン飾りはオロチ共通なのか？



「野菜をつくるのがうまい」って、いったい格闘と何の関係が…

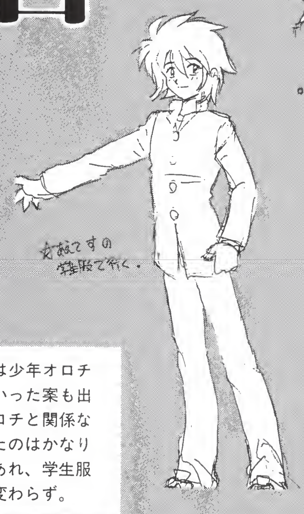




真吾??

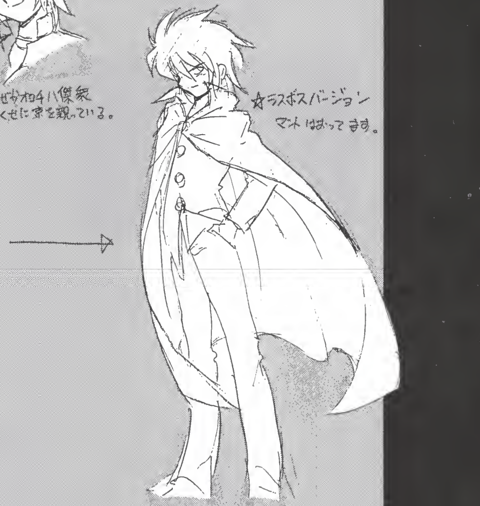
名字は違うけど、ほとんど変わらず。靴はこっちの方がよかったな

なんと、当初は少年オロチと同一人物、といった案も出ていた真吾。オロチと関係ないキャラになったのはかなりあとか？ ともあれ、学生服を着ているのは変わらず。





実はラスボスだった？真吾とクリス、両方の特徴を持つキャラ

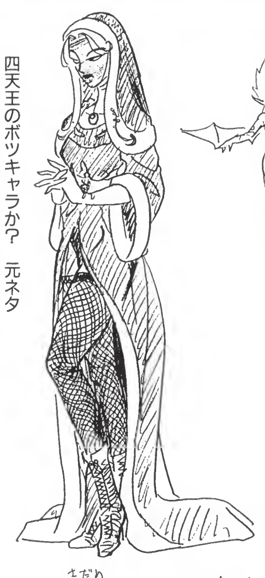


?????その他ボツ原画

女の子受けしそうだよな。やっぱ海の男は違うぜ（意味不明）



四天王のボツキャラか？ 元ネタはやはり「オスカル～」だろう



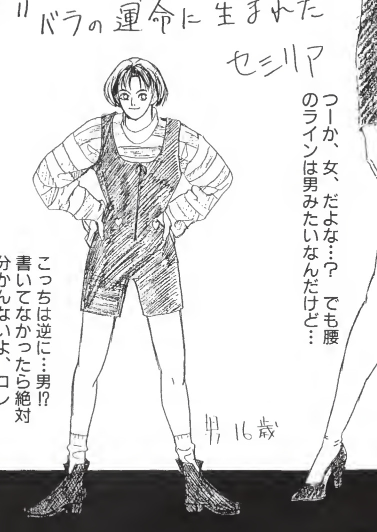




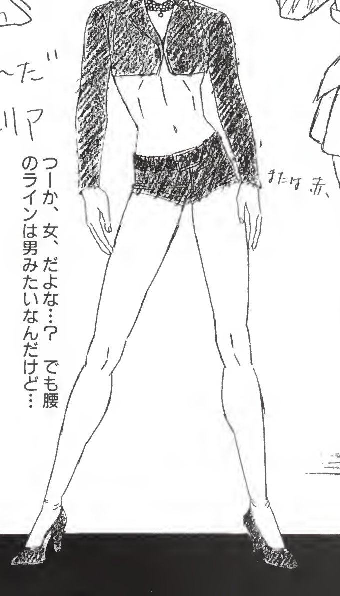
シェルミーのボツキャラ？ なんか表情がいいッス



こっちは逆に…男!? 書いてなかったら絶対分かんないよ、コレ



つーか、女、だよな…？ でも腰のラインは男みたいなんだけど…



女オロチにはこんな案も。これはこれで固定ファンつきそう…





SNK未公認!? 役に立たないKOF講座

※このコラムの内容はまったくの想像であり、編集部の独断と偏見によるものであることをおことわりしておきます。

オロチ八傑集・四天王が持つ異名。「どこかで聞いたような…？」なんて思ってたら、ある時ふと気がついた。

「これって、全部アニメの主題歌なのでは…」

以下に編集部で推理した、それぞれの元ネタと思われるものを列挙しよう。

〝吹き荒ぶ風〟（ゲーニッツ）＝『サ●ボー●00●（新）』オープニング

〝乾いた大地〟（社）＝『戦●メ●ザブ●●ル』エンディング

〝炎のさだめ〟（クリス）＝『●甲●兵ボ●ムズ』オープニング

〝荒れ狂う稲光〟（シェルミー）＝『●パン●世（新）』オープニング

このうち最後までてこずったのがシェルミー。編集部内でも「分かんねー」と頭を悩ませていたが、ある時カラオケで何気なくこの歌を入れたらいきなり判明。真実はどこに転がっているか分からないという好例（？）である。

しかしこの歌、歌詞つきバージョンは放映時でも一時期しか流れていなかったうえ、このフレーズはなんと2番。つーか、分からん普通。

そういえば、ボツ原画にも〝バラの運命に生まれた〟セシリアというキャラが…。やはり『ベルばら』なのか？

他にも〝鉄の城の○○〟とか〝不思議なポッケの××〟なんて異名を持ったヤツがいたら楽しいんだけど…ダメ？

ネオジオトピックス

ライブ

DJステーションがライブに！11月10日から先行予約開始!!

ファンの間でも人気の高いお笑いCD（？）『NEO・GEO DJ Station』が、ライブになって再びみんなの前にお目見えすることになったぞ！

その名も、『NEO・GEO DJ Station Live'98－BOF危機一髪！京VS庵バンド対決、その時ナコルルは!?』。タイトルを聞いただけでも、何だか楽しそうなことをやってくれるに違いない！

出演は、野中政宏（草薙京）、安井邦彦（八神庵）、コング桑田（ギース・ハワード）、生駒治美（ナコルル）、神谷けいこ（リムルル）、曽木亜古弥（不知火舞）、麻績村まゆ子（二条あかり）、他。演奏はもちろん、新世界楽曲雑技団SUPER BANDだ。

他では絶対に見られないこの豪華な顔ぶれが、みんなの前で一体どんなことをしてくれるのか…。SNKファンならば、これはもう絶対いくしかない！

チケットは、11月15日（土）から発売開始（各プレイガイドとFAX）。しかし、ネオジオフリークの読者だけは特別に、11月10日～14日の間、先行予約ができるのだ。

早めにチケットを手に入れて、ぜひこのスペシャルライブを見にいこう！

詳細は次の通り。

『NEO・GEO DJ Station Live'98』

主催：ミューズアーツ

後援：SNK／新宿ルミネホールACT

協賛：ポニーキャニオン

協力：サイトロン・アンド・アート

制作協力：SDFインテグレーション

日時：'98年1月17日（土）18：00開場／19：00開演

'98年1月18日（日）17：00開場／18：00開演

会場：新宿ルミネホールACT（新宿ルミネpart2／7F）

料金：3千150円（税こみ）オールスタンディング（整理券番号順に入場）

●先行予約

日時：11月10日（月）12：00～受付開始、14日（金）まで

予約TEL：03-3356-0062（ミューズアーツ）

※先行予約は電話受付のみ。

※必ず『ネオジオフリークを見た』と伝えること。

●通常予約

日時：11月15日（土）10：00～受付開始

・各プレイガイド：ぴあ、セゾン、CN、ローソン（電話or直接プレイガイドに）

・FAX（03-3356-0067：ミューズアーツ）

※住所、氏名、電話番号、チケットの枚数を明記のこと。

問い合わせ：03-3356-0062（ミューズアーツ）



これがライブのポスターだ！

CD

ゲムドラのすべてが分かる!? 1周年記念CD発売!!

KOFやサムスピのラジオドラマなどでもすっかりおなじみの『子安・氷上のゲムドラナイト』が、このたび放送1周年を記念して、CDになるぞ。



このジャケットが目印。すっごく楽しいCDだよ♡

その名も『子安・氷上のゲムドラナイト ON CD』。パーソナリティの子安武人、氷上恭子が、トークはもちろん歌やドラマでも大活躍しているCDなのだ。

番組のこれまでのオープニング、エンディング曲の他に、10月からオンエアされている新曲も収録されている。ちなみにこの新曲は、オープニングは子安さん、エンディングは氷上さんがそれぞれ作詞したものなのだ。さらに、CDオリジナルのクリスマスソングも収録。ファンならば必聴の一枚だ。

このCDの発売について、パーソナリティの2人にコメントをもらったぞ。

子安「このCDは盛り沢山の内容ということで、本当にどこをとっても楽しめる作りとなっています。細部にこだわってこだわって、その分『これ!!』というものになっています。『これ!!』というのは『ふざけんなよ!!』ということだと思うんですけど（笑）。まぁそれは、ちゃんと計算されたプレイなので。なかなか素晴らしいできになっています。『いやーまいりましたね、やってくれたよ』って感じですかね（笑）」

氷上「本当にその通りで、普段のラジオ番組とまた違うオリジナルドラマとか、1年の名場面を振り返ったトークとか、CDならではの味がでているのではと思います」

このコメントからも分かるように、とっても楽しいCDになっているぞ。発売が楽しみだね！



パーソナリティのお2人。おもしろトークは聴かなきゃソンだ！

ゲムドラの魅力がぎっしりつまったこの１枚、必ず手に入れよう！

『子安・氷上のゲムドラナイト ON CD』
発売日：11月19日（水）
価格：２千548円（税こみ）
製品番号：ＰＣＣＢ－００２８９
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：子安・氷上のオリジナル『ＣＬＵＢ Ｇ』特製ステッカー

イベント

子安・氷上のゲムドラナイト公開イベント開催決定!!

『子安・氷上のゲムドラナイト ON CD』の発売を記念して、ゲムドラナイトの公開イベントがおこなわれることになったぞ。このイベントに、抽選で300名が招待される。応募方法は以下の通り。

必ず往復ハガキで応募のうえ、住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、返信用のハガキにも住所、氏名を明記して、次の宛先まで（往復ハガキ以外での応募は無効）。必ず１人１通のみで応募すること。

宛先：〒107－06 ＴＢＳラジオ「子安・氷上のゲムドラナイト」公開イベント ネオジオフリーク係

締切りは11月12日（水）必着。子安、氷上に会いたい人は、急いで応募しよう!!

キャンペーン

ＰＳ版マジドロⅢを買ってタロットを手に入れよう!!

ＳＳ版の『うれたてキャンペーン』に続いて、好評発売中のＰＳ版『マジカルドロップⅢ よくばり特大号！』で、ファン待望のスペシャルグッズが当たるキャンペーンが実施されているぞ。

『マジカルドロップⅢ よくばり特大号！』を購入して、ゲームソフトについているアンケートハガキに必要事項を記入して送ると、抽選で５千名に特製の『マジドロタロットカード』が当たるというものだ。

タロットカードの内容は、大アルカナのみで全22枚入り。そのすべてに、マジドロキャラのイラストが描かれているのだ。

占いに使うもよし、並べて飾るもよし。いろんな遊び方を考えれば、楽しみも倍増するぞ。あんなに愛らしいキャラクターのカードだし、とにかくファンならば絶対に手に入れたいプレミアムグッズだね！

第１回応募締切りは、11月30日消印有効。まだソフトを手に入れていない人は急いで入手して、ぜひともキャンペーンに応募しよう！

このキャンペーンについての問い合わせ先は、次の通り。

問い合わせ：03－5370－0729（データイースト株式会社）

新製品

これでお手軽ダイエット！携帯ヘルスマシーン登場!!

ゲーム感覚でダイエットをシミュレーションできる携帯ヘルスマシーン『ポケットエステ』が、このたびＡＤＫから新発売される。

『ポケットエステ』は、摂取カロリーの入力と内蔵された歩数計機能により、個人の体型や年代などの生活スタイルに合わせてカロリーの摂取、消費を自動換算するもの。食生活から毎日の健康管理やダイエットを、誰にでも手軽にシミュレーションできる携帯ヘルスマシーンなのだ。

使い方は簡単。最初に自分の体重、身長、年代、性別及び、ライフスタイル指数（厚生省発表の『日常生活から見た生活強度の区分』を目安に、平均的な日常生活の内容を４段階に分けた指数）を入力。そこから１日の消費カロリーが目安で表示されるので、食べ物と運動目標を決めることができる。

さらに、毎日食事で摂取したカロリーや運動で消費したカロリーを入力していく。摂取カロリーならば10グループに分けられた90品目の食事メニューリストから、消費カロリーならば30種類の運動リストといった、あらかじめ記憶された早見表から簡単に入力できる。もちろん、歩数のカウントは自動的に消費カロリーに換算されるし、個人個人の生活スタイルを反映させて、５キロカロリー単位で直接入力が可能だ。

１日の運動量を入力することで、太りすぎややせすぎ、偏食傾向をキャラクターで表示。キャラクターは、かわいらしいものからあっと驚くユニークなものなど、全部で30種類以上用意されている。太ったりやせたりのキャラクターの他、筋肉質体型や偏った食生活を続けた時のびっくりキャラクターなど、食生活への警告が一目で分かるのだ。

他にも時計、アラーム、歩数計、表示されるキャラクターを使ってその日の運勢が占える『運だめしゲーム』機能もついているぞ。

『ポケットエステ』は11月下旬より、全国の玩具店、デパート、スーパーなどで販売開始される予定。標準小売価格は３千900円（税別）。

いつもおもしろいゲームでファンを楽しませてくれるＡＤＫのこと、今度のポケットエステもなかなかおもしろいものが期待できそうな感じ。実用性もあることだし、よくある育成ゲームと違って自分をシミュレーションできるってのは、これまでにないもの。

偏食傾向も一目で分かるから、ダイエットが気になる女の子だけでなく、食事が偏りがちな一人暮らしの人にもオススメだぞ。

手軽に健康に気を配れるし、占いもできるし、女の子には気になるグッズだね！

これでお手軽に楽しくダイエットしよう！





ネオジオプロムナード

NOW Ver. 1997 11 08

コンシューマ全タイトルリスト
ネオジオ
ネオジオCD
プレイステーション
セガサターン

[技]＝技術重視型
[頭]＝知能重視型
[体]＝体力重視型
[緊]＝スリリング
[幻]＝ファンタジック
[感]＝ドラマチック
[易]＝簡単お手軽
[難]＝高難易度
[真]＝シリアスタッチ
[愉]＝ユーモラスなタッチ
[G]＝グラフィックに注目
[S]＝システムに注目
[C]＝キャラに注目
[爽]＝スカッと爽快
[忍]＝要忍耐
[長]＝末長く楽しめる
[短]＝短時間プレイも
[音]＝音楽も最高
[彩]＝多彩なモード
[H]＝ちょっとH

タイトル	メーカー	ジャンル	価格（発売予定日）				業務用MVS発売日※1	内容
			家庭用ROM	家庭用CD	PS/廉価版	SS/RAM付		
NAM-1975	SNK	シューティング	￥13,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'90.4.26	[技][難][真][忍]
ベースボールスターズ・プロフェッショナル	SNK	スポーツ	￥18,000	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'90.4.26	[技][易][長][短]
麻雀狂列伝─西日本編─	SNK	麻雀	￥15,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'90.4.26	[真][頭][H]
マジシャンロード	ADK	アクション	￥15,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'90.4.26	[技][幻][難][忍]
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	￥21,000	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'90.5.23	[技][頭][難][長]
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	￥21,000	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'90.7.24	[技][感][難][忍]
ニンジャコンバット	ADK	アクション	￥18,000	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'90.7.24	[体][難][C][短]
ザ・スーパースパイ	SNK	アクション	￥19,000	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'90.10.8	[頭][緊][真][忍]
サイバーリップ	SNK	アクション	￥18,000	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'90.11.7	[技][緊][G]
JOY JOY KID	SNK	パズル	￥13,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'90.11.20	[頭][緊][幻][忍]
リーグボウリング	SNK	スポーツ	￥16,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'90.12.10	[技][易][愉][短][彩]
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	￥19,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'91.1.25	[体][難][頭]
戦国伝承	SNK	アクション	￥19,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'91.2.12	[体][幻][感][C]
キング・オブ・ザ・モンスターズ	SNK	アクション	￥19,800	─	─ / ─	─ / ─	'91.2.25	[体][幻][愉]
ラギ	ADK	アクション	￥19,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'91.3.14	[技][幻][易][愉][長][短]
ASO II ～ラストガーディアン～	SNK	シューティング	￥18,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'91.3.25	[真][頭][難][S]
バーニングファイト	SNK	アクション	￥19,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'91.5.20	[体][感][愉][C][爽]
クロススウォード	ADK	アクション	￥21,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'91.7.25	[技][幻][感][難][真][G][忍]
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	￥21,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'91.9.20	[易][爽][長][短]
ロボアーミー	SNK	アクション	￥21,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'91.10.30	[体][感][真][C][爽]
ラリーチェイス	ADK	レース	￥23,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'91.11.8	[技][難][忍][短]
餓狼伝説～宿命の闘い～	SNK	格闘アクション	￥23,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'91.11.25	[易][S][爽][短]
フットボール・フレンジー	SNK	スポーツ	￥23,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'92.1.31	[体][易][真][長][短]
サッカーブロール	SNK	スポーツ	￥21,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'92.2.14	[技][易][爽]
ミューテイション・ネイション	SNK	アクション	￥21,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'92.3.16	[体][感][C]
ラストリゾート	SNK	シューティング	￥22,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'92.3.23	[技][感][真][音]
ベースボールスターズ 2	SNK	スポーツ	￥23,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'92.4.15	[易][爽][長][短]
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	￥23,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'92.4.30	[頭][感][易][C][爽]
キング・オブ・ザ・モンスターズ 2 ～ザ・ネクスト・シング～	SNK	アクション	￥25,800	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'92.5.25	[体][感]
アンドロデュノス	ビスコ	シューティング	￥23,800	─	─ / ─	─ / ─	'92.6.15	[技][緊][G][S]
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	￥25,800	￥4,800	─ / ─	─ / ─	'92.7.28	[愉][S][C][短][彩]
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	￥28,000	￥6,800	─ / ─	─ / ─	'92.9.24	[感][真][S][爽][短]
ビューポイント	サミー工業	シューティング	￥25,000	￥5,800	─ / ─	─ / ─	'92.11.20	[技][緊][難][G][長][音]
餓狼伝説 2 ～新たなる闘い～	SNK	格闘アクション	￥28,000	￥6,800	─ / ─	─ / ─	'92.12.10	[技][感][S][爽][音]

●価格はすべて税別です。またPS価格の「廉価版」はPlayStation The Best、SS価格の「RAM付」は拡張RAM同梱版の価格をそれぞれ表しています。
※1　業務用基板が発売されていないものはネオジオCD版発売日　※2　専用拡張ROM同梱
※3　他に限定KOFダブルパック（'95＋ROM、'96＋RAMのセットで￥9,800）も発売

▶ネオジオプロムナード

タイトル	メーカー	ジャンル	価格（発売予定日） 家庭用ROM	家庭用CD	PS/廉価版	SS/RAM付	業務用MVS発売日※1	内容
得点王	SNK	スポーツ	¥23,000	¥5,800	— / —	— / —	'92.12.14	易爽長短
戦国伝承2	SNK	アクション	¥25,000	¥5,800	— / —	— / —	'93.2.18	技感難忍
ファイヤー・スープレックス	SNK	スポーツ	¥28,000	¥5,800	— / —	— / —	'93.3.25	体易C短
ワールドヒーローズ2	ADK	格闘アクション	¥28,000	¥5,800	— / —	— / —	'93.4.26	愉SC短彩
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	¥28,000	¥7,800	— / —	— / —	'93.7.7	緊真C爽音
餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	¥28,000	¥7,800	— / —	— / —	'93.9.16	技C爽短音
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	¥25,000	—	— / —	— / —	'93.12.16	体幻感愉
龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	¥29,800	¥6,800	— / —	— / —	'94.2.3	技感SC忍
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	¥25,000	¥5,800	— / —	— / —	'94.2.17	技易爽短
ファイターズヒストリー・ダイナマイト	データイースト	格闘アクション	¥28,000	¥7,800	— / —	¥5,800 / ¥7,800	'94.3.17	技感C
得点王2	SNK	スポーツ	¥28,000	¥7,800	— / —	— / —	'94.4.19	易G爽長短
ワールドヒーローズ2 JET	ADK	格闘アクション	¥29,800	¥6,800	— / —	— / —	'94.4.26	技感愉GC
トップハンター	SNK	アクション	¥28,000	¥6,800	— / —	— / —	'94.5.18	技幻感難愉S
雀神伝説	エイコム	麻雀	—	¥5,800	— / —	— / —	'94.6.29	頭幻感愉長H
ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	¥28,000	¥6,800	— / —	— / —	'94.7.18	技感難C
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	¥29,800	¥6,800	— / —	— / —	'94.7.26	技易愉S爽
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'94.8.25	技感SC彩
パワースパイクスII	ビデオシステム	スポーツ	—	¥5,800	— / —	— / —	'94.10.19	易S爽長
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	¥29,800	¥8,800	— / —	— / —	'94.10.28	緊感難真SC音
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	¥28,000	¥5,800	— / —	— / —	'94.12.8	体易爽短音
パズルボブル	タイトー	パズル	—	¥6,800	— / —	— / —	'94.12.21	頭幻易愉S短
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	¥29,800	¥7,800	¥5,800 / —	¥5,800 / —	'95.1.24	技幻感難C
クイズ　キング・オブ・ファイターズ	ザウルス	クイズ	¥29,800	¥5,800	— / —	— / —	'95.2.1	技頭感易SC
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	¥29,800	¥7,800	¥5,800 / —	— / —	'95.3.3	技真C彩
得点王3	SNK	スポーツ	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'95.3.7	技易S長短
餓狼伝説3～遥かなる闘い～	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥8,800	— / —	¥6,800 / —	'95.3.27	技感GSC音彩
風雲黙示録	SNK	格闘アクション	¥29,800	¥8,800	— / —	— / —	'95.4.25	技感難真SC
クロススウォードII	ADK	アクション	—	¥5,800	— / —	— / —	'95.5.2	技幻感難G長
ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	¥29,800	¥8,800	— / —	¥5,800 / —	'95.5.25	技感愉C爽
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'95.6.20	愉C爽彩
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	¥29,800	¥8,800	¥5,800 / ¥2,800	¥7,800 ※2 / —	'95.7.25	技感C爽彩
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	—	¥7,800	— / —	— / —	'95.8.25	頭CH
パルスター	エイコム	シューティング	¥32,000	¥8,800	— / —	— / —	'95.8.28	技緊幻難G忍長音
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	¥29,800	¥7,800	¥5,800 / —	— / —	'95.9.18	感難C
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	¥29,800	¥7,800	¥5,800 / —	¥5,800 / —	'95.9.27	体易S
将棋の達人	ADK	将棋	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'95.9.28	頭忍長彩
ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'95.10.12	技易短
ADKワールド	ADK	バラエティ	—	¥6,800	— / —	— / —	'95.11.10	幻易愉短彩
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥8,800	¥5,800 / ¥2,800	¥5,800 / ¥8,800	'95.11.15	技体真GS
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	¥29,800	—	— / —	— / —	'95.11.27	知愉C短彩
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	¥34,000	¥8,800	¥5,800 / —	— / ¥8,800	'95.12.21	技緊感難C
NEO・GEO CD SPECIAL	SNK	バラエティ	—	¥3,800	— / —	— / —	'95.12.22	技易S彩
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	¥29,800	¥7,800	— / —	— / —	'96.1.29	易爽
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥7,800	— / —	— / —	'96.3.12	技感SC
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	¥29,800	¥6,800	— / —	¥5,800 / —	'96.3.21	頭愉C短
押し出しジントリック	ADK	パズル	—	¥4,800	— / —	— / —	'96.3.22	易愉S
NEOドリフトアウト	ビスコ	レース	—	¥6,800	— / —	— / —	'96.3.28	技緊短
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	¥29,800	¥7,800	¥5,800 / —	¥5,800 / ¥7,800	'96.4.19	緊G易愉
オーバートップ	ADK	レース	¥29,800	¥4,800	— / —	— / —	'96.4.26	緊易短
NINJA MASTER'S～覇王忍法帖～	ADK	格闘アクション	¥32,000	¥7,800	— / —	— / —	'96.5.27	技感真SC
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	¥32,000	¥7,800	— / —	¥5,800 / —	'96.6.13	技GSC
フットサル	ザウルス	スポーツ	—	¥6,800	— / —	— / —	'96.7.19	技短
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥8,800	¥5,800 / —	¥5,800 / ¥7,800※3	'96.7.30	技感C爽彩
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	—	¥6,800	— / —	— / —	'96.9.20	技難G
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	¥32,000	—	— / —	— / —	'96.9.20	技感難S
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	¥29,800	—	¥5,800 / —	¥5,800 / —	'96.9.24	体緊易愉短
得点王　炎のリベロ	SNK	スポーツ	¥29,800	—	— / —	— / —	'96.10.16	技緊S短
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥6,800	12.25予 / —	¥5,800 / ¥7,800	'96.10.25	技感真SC
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	¥29,800	—	— / —	¥5,800 / ¥7,800	'96.11.21	技幻愉SC短音
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	¥29,800	¥5,800	— / —	12.18予 / —	'96.11.25	頭幻CS
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	¥29,800	¥6,800	— / —	— / —	'96.12.17	易C爽短
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥6,800	未定 / —	12.25予 / 12.25予	'97.1.28	技緊難C爽
KOF'96　NEO・GEOコレクション	SNK	バラエティ	—	¥3,800	— / —	— / —	'97.2.14	易C彩
マジカルドロップIII	データイースト	パズル	¥29,800	—	¥5,800 / —	¥5,800 / —	'97.2.25	幻易愉C短
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	—	¥6,800	¥6,800 / —	¥6,800 / —	'97.6.27	感真C忍長
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	¥32,000	¥6,800	'98春予 / —	'98春予 / —	'97.7.28	技感SC爽彩

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	315P
2位(〃)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	172P
3位(4)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	159P
4位(7)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	136P
5位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	104P
6位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	90P
7位(3)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	82P
8位(5)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	78P
9位(10)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝	SNK	格闘アクション	45P
10位(11)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	29P

総評

先月から首位となった『KOF'97』は、今月も着実に票を伸ばしトップをキープ。ただKOFシリーズ最新作だからというだけではなく、新たなシステム、新登場したキャラクターなどが好評を博しており、その人気は当分衰えることはないだろう。

2位は先月と同じく、毎号安定した得票数をキープし続けている『RBSP』。

さて先月3位にランクインしていた『武士道烈伝』だが、残念ながら今月は大幅に順位を下げ7位に。今後、再び上位に返り咲けることを期待しよう。

『武士道烈伝』と対照的に、今月は『風雲スーパータッグバトル』の得票率が高く、7位から4位へランクアップした。これからも最新作が上位を占めるランキングにおいて、健闘を続けて欲しい作品だ。

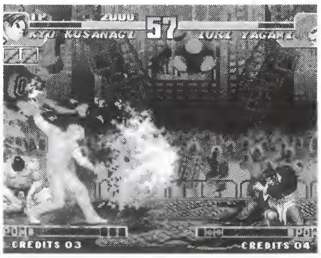
その他、『KOF'95』が8位から5位に、『龍虎外伝』が10位から9位にランクアップし、『RB餓狼』が5位から8位にランクダウンした。

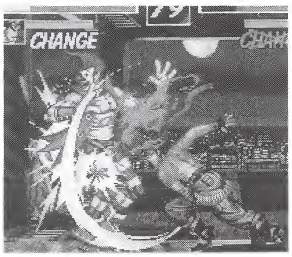
また今月は久々に『餓狼3』がトップ10入りした。代わりに『サムスピ』がランク外へ。

さて累計50では、数ヵ月前からじりじりと票を伸ばしてきた『RBSP』が7位から5位へ一気にランクアップした。ランクアップするのに大量の票を必要とする上位において、これはかなり快挙といえる。

その他、主な変動はトップ10で首位をキープした『KOF'97』が大量の票を獲得し、累計50でも21位から15位へと大幅ランクアップ。同じく、トップ10で健闘中の『風雲スーパータッグバトル』は13位から12位へ。

先月は順位間の票差があまりなかったが、今月は対照的に『KOF'97』の独走となった。


大量獲得で今月もトップをキープした『KOF'97』


新作が台頭する中、健闘が目立つ『風雲STB』

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト10!

まさに人気絶頂!?
KOF'97
2位以下に大差をつけ
堂々の第1位!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう!

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	66P
2位(5)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	62P
3位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	54P
4位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	36P
5位(4)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	34P
6位(—)	ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	30P
7位(3)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	26P
8位(7)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	12P
9位(—)	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	RPG	11p
10位(—)	ビューポイント	サミー工業	シューティング	8P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈サムライスピリッツ斬紅郎無双剣〉

前作「真サム」から大幅なシステム&キャラ変更…。

システム（武器飛ばし、見切り、防御崩しなど）多すぎ。「真」からアレじゃあ、とまどうよ、誰だって。

あとラスボスと通常キャラの差は…。

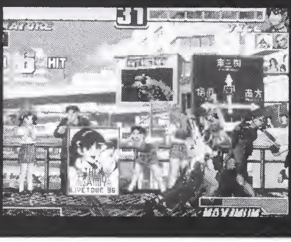
あのわびしい感じのエンディングは歴代シリーズの中でも一番のデキだと思うほどに好きだけど。

PN／左近寺右京（千葉県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〉

ルガやんのせいでバランスが…。

PN／吹田ぴき（奈良県）



今月1位『KOF'96』。主な意見は、システムとキャラ性能の差についてのものが多かった

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉

●KOF'97楽しいです。

オロチチームや暴走ズも使えるし、でも本音は社が出てるから…。

まぁシステムもいいし、バランスもいいですね。コマンド入力の甘さが少し…。

成田光司さん（青森県）

〈風雲スーパータッグバトル〉

●お金がたまったら絶対通販でロムを買ってやる〜。ゲーセンからあっという間に消えちゃって、金沢八景のネオジオボウルにもないんだもんな〜。

PN／よしくん（神奈川県）

〈真説サムライスピリッツ武士道烈伝〉

●実は義理…というか、義務感というか…。そんなんで投票してるんです〜。**だってRPGって長い目で見ると、不利じゃないですか？**

一応、侍魂シリーズ最新作なのだし、あれだけファンをやきもきさせたソフトなのだから大得票して欲しい。**だからもう終わっちゃった人も票を入れてー!!**

PN／ヨッキれん（秋田県）

〈真サムライスピリッツ〉

●ボスが強すぎてエンディングが見れないなど不満もあるが、2種類の挑発や、2人目まではCPUが弱いので結構楽しめる。

ドーシタ、ドーシタと酒飲んでうめー！ってとこにやってくる奴にとっくりでとどめ、とか王虎で投げまくるとかストレス解消になります。

PN／サーモンピンク（岡山県）

〈BREAKERS〉

●他の格闘ゲームと比べると、レトロな感じを受けますが、操作性はバツグンでけっこうハマります。

また個性的な各キャラクターも気に入ってまス。フゥ〜ン♡

米村将斗さん（北海道）

〈リアルバウト餓狼伝説〉

●はて？ なぜにワースト3位に？

おもしろいのに。

PN／桐生悠樹（京都府）

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、つまらないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	4,938P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	4,256P
3位(3)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3,439P
4位(4)	リアルバウト餓狼伝説	3,403P
5位(7)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,263P
6位(6)	サムライスピリッツ天草降臨	2,253P
7位(5)	真サムライスピリッツ	2,037P
8位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,790P
9位(9)	餓狼伝説3	1,356P
10位(10)	餓狼伝説スペシャル	1,334P
11位(11)	サムライスピリッツ	1,049P
12位(13)	風雲スーパータッグバトル	995P
13位(12)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	946P
14位(14)	天外魔境真伝	804P
15位(21)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	770p
16位(16)	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	662P
17位(15)	パルスター	630P
18位(19)	メタルスラッグ	548P
19位(17)	龍虎の拳2	520P
20位(18)	わくわく7	515P
21位(20)	NINJA MASTER'S	479P
22位(22)	ワールドヒーローズパーフェクト	438P
23位(23)	パズルボブル	358P
24位(24)	マジカルドロップ2	339P
25位(25)	ソニックウィングス3	340P
26位(26)	ビューポイント	304P
27位(27)	餓狼伝説2	300P
28位(28)	マジカルドロップIII	288P
29位(29)	BREAKERS	274P
30位(29)	ギャラクシーファイト	264P
31位(31)	ステークスウィナー	248P
32位(32)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	239P
33位(33)	超人学園ゴウカイザー	177P
34位(34)	ソニックウィングス2	168P
35位(35)	神風拳	153P
36位(36)	ステークスウィナー2	145P
37位(37)	KOF'96 NEO・GEO Collection	124P
38位(37)	風雲黙示録	114P
39位(39)	ファイターズヒストリーダイナマイト	96P
40位(40)	ワールドヒーローズ2	83P
41位(41)	マネーアイドルエクスチェンジャー	79P
41位(41)	龍虎の拳	79P
41位(41)	餓狼伝説	79P
44位(44)	ビッグトーナメントゴルフ	77P
45位(45)	トップハンター	74P
46位(46)	クロススウォードII	73P
47位(49)	押し出しジントリック	70P
48位(47)	ダブルドラゴン	68P
48位(51)	ADKワールド	68P
50位(48)	NEO ドリフトアウト	64P

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

9月版

9月1日～9月30日

予想通り!? KOF'97 独走首位 武士道烈伝は2位に

順位	タイトル	解説	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ROM	ついにKOFが家庭でプレイできる！このロム版KOF'97には、家庭用ならではの6つのモードが用意されているぞ。	6,126P	'97.9.25発売
2	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 CD	「邪天降臨之章」で、パーティが慈愛に満ちたスピリッツの時は、最終戦で天姫にまつわるイベントが発生し、エンディングも感動的なものになる。	3,013P	'97.6.27発売
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	ホンフゥの九龍の読みを背後にいる相手にヒットさせると、なんと相手はしばらくの間硬直したまま動けなくなって、操作不能になってしまうのだ。	297P	'97.3.30発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection CD		253P	'96.2.24発売
5	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝（限定版） CD		241P	'96.6.14発売
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ROM		215P	'97.2.28発売
7	サムライスピリッツ天草降臨 CD		102P	'96.12.27発売
8	餓狼伝説3 CD		71P	'95.4.28発売
9	風雲黙示録 CD		53P	'95.6.16発売
10	得点王3 CD		46P	'95.6.23発売

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	521P	'97.6.27発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	279P	'97.7.4発売
3	メタルスラッグ	264P	'97.8.7発売
4	ステークスウィナー2	220P	'97.5.9発売
5	リアルバウト餓狼伝説	164P	'97.1.10発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	437P	'97.6.27発売
2	マジカルドロップIII	383P	'97.6.20発売
3	ステークスウィナー2	189P	'97.5.2発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	164P	'96.12.31発売
5	わくわく7	114P	'97.6.20発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

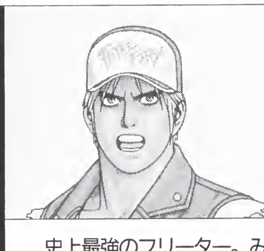
ゲーム用語辞典

ティンクルスタースプライツ



対戦シューティングという、今までにないジャンルがウリ。ちなみにニンジャはいない。

テリー・ボガード



史上最強のフリーター。みんなからアニキと慕われるが、そっちの気はないので注意だ

本書のきまりと使い方：見出し語[漢字]意味

た(タ)

たいくう［対空］：跳びこんできた相手を迎撃する時に使える技を、まとめて対空技と呼ぶ。'97なら、京や庵の鬼焼きなどが代表的。しゃがみ強パンチなどの通常技が対空技として使える場合は、通常技対空などと呼ぶこともある。

たいせん［対戦］：コンピュータと闘う対CPU戦と、人と闘う対人戦がある。

手堅い攻略パターンの存在するCPU戦より、読み合いや心理攻撃（?）の重要な対人戦の方が盛り上がる。

だいどうげい［大道芸］：見せ技とも。見た目は大変カッコいいが、威力が高すぎる、たいしてダメージがいかない、など実用的にはサッパリの技を指す。

タイムアタック：ゲームクリアまでの時間を競うこと。レースゲームが主だが、最近は格ゲーなどでも採用するものが増えてきた。

たいりょくげーじ［体力ゲージ］：格ゲーなどで、画面上部にあるゲージのこと。これがなくなるとノックアウト。

ダウン：倒れること。

だげきぼうぎょ［打撃防御］：特定のモーション中や、特定の部位に対する攻撃なら、受け止めつつ必殺技を続行するシステムのこと。'97では京の鬼焼きや猛虎　雷神剛などがその代表。

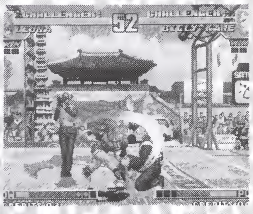
ただんひっと［多段ヒット］：一つの技で、複数回攻撃が当たること。攻撃回数が多いからといって即ダメージが大きい、というわけでもない。

たち［立ち］：キャラクターが立っている状態。このままでは下段攻撃はガードできない。

よく格ゲーの記事で「遠立強K」などとあるのは、「遠距離・立ち・強・キック」の略。つまり遠距離で立った状態での強キック、ということ。

たつまきこまんど［竜巻コマンド］：いわゆる⬇↙⬅コマンドのこと。語源は謎だが、どうも旋風に関係があるらしい。風といえば、ゲーニッツにはこのコマンドが多く、どうも偶然とは思えない。謎の解明への重要な手がかりであり、今後の研究が待たれる。

ため：レバーを一定時間同じ方向に入れておく技や、ボタンを一定時間押しておく技をまとめてため技と呼ぶ。レバーを↙に入れておけばしゃがみガードしながらためをつくることもできる。

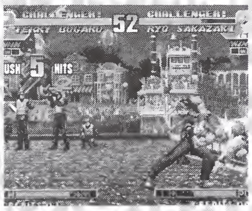


暴走レオナのグランドセイバー。連続技に組みこめるッス

ち(チ)

チキン：臆病者の意。自分からは攻めようとしないでガードをかため、攻めこまれたら後ろにさがりつつ判定の強い技を出す、というのがチキンの特徴。一般的に嫌われる傾向にある戦法なのでオススメはしない。ちなみに、待ちとチキンは別物。

チャージ：①突撃。パワーチャージなどはこちらの意味。②ためる。チャージショットなどはこちらの意味。



訳すなら「力強い突進」？　たぶん「力強くためる」ではない

ちゅうだん［中段］：正確には中段攻撃。しゃがみガード不可の攻撃のこと。もとは3D格闘で生まれた用語。

ちなみに下段が立ちガード不可の攻撃、上段（2D格闘ではあまりいわない）がしゃがんだ相手に当たらない攻撃のこと。

ちょう〜［超〜］：一見ユリの専売特許だが、意外に大門の技にも見受けられる。

半ば死語になっているこの言葉を、若者らしくあろうと必死に使いこなそうとする大門。その姿を想像すると非常に微笑ましい。

ちょうはつ［挑発］：相手をバカにすること。格ゲーでこれをおこなうとパワーゲージや気力などを減らせることが多いが、'97のようにたまに何の効果もないゲームも。

やはり挑発といえばジョーかダンが代名詞的存在。ところでダンって誰だ?

ちょうはんのう［超反応］：主にCPUが繰り出す、「おいおいなんでそんな動きできんだよ」的な反応のこと。

ちょうひっさつわざ［超必殺技］：『龍虎の拳』で初登場した、必殺技を超える必殺技。

出すには大抵、体力赤ゲージ状態やパワーゲージ満たんなど、特殊な条件が必要。略して超必、または超技。

つ(ツ)

ついかわざ［追加技］：ある技を出したあと、さらにコマンドを入力することで繰り出せる技のこと。KOFなら九傷や我弾幸などが代表的。

つーでぃー［2D］：平面のこと。ポリゴンだろうとドット絵だろうと画面に写っている以上、平面には変わりないのだが、ゲーム用語においては便宜上、ポリゴンで描かれたものを3D、ドット絵で描かれたものを2Dと呼ぶ。根強いファン多し。

つうじょうわざ［通常技］：コマンドを必要としない基本的な技のこと。

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ：通称、暴走庵。めんどくさいし、読みにくくて長い。ロシア文字よりはまし。

て(テ)

てき［敵］：倒すべきもの。ゲームにおいては必要不可欠の存在。姿形はさまざまで、悪魔だったり、マッチョな格闘家だったり、たまに子供だったりする。

テクニカルキャラ：すごく簡単にいうと、操作が難しめのキャラ。

と(ト)

とくしゅわざ［特殊技］：必殺技や投げ技以外のレバー操作+ボタンで出る技のこと。必殺技とは違い、ガードされると相手の体力は減らない。

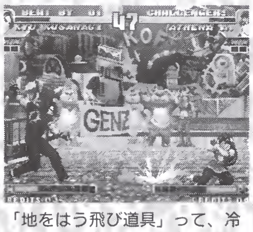
'97では通常技をキャンセルして出せ、さらにはキャンセルして必殺技を出せるものも。

とっしんわざ［突進技］：格ゲーの技で、キャラクターそのものが相手に突っこんでいく技のこと。'97ではバーンナックルや琴月、グランドセイバーなどが代表的。

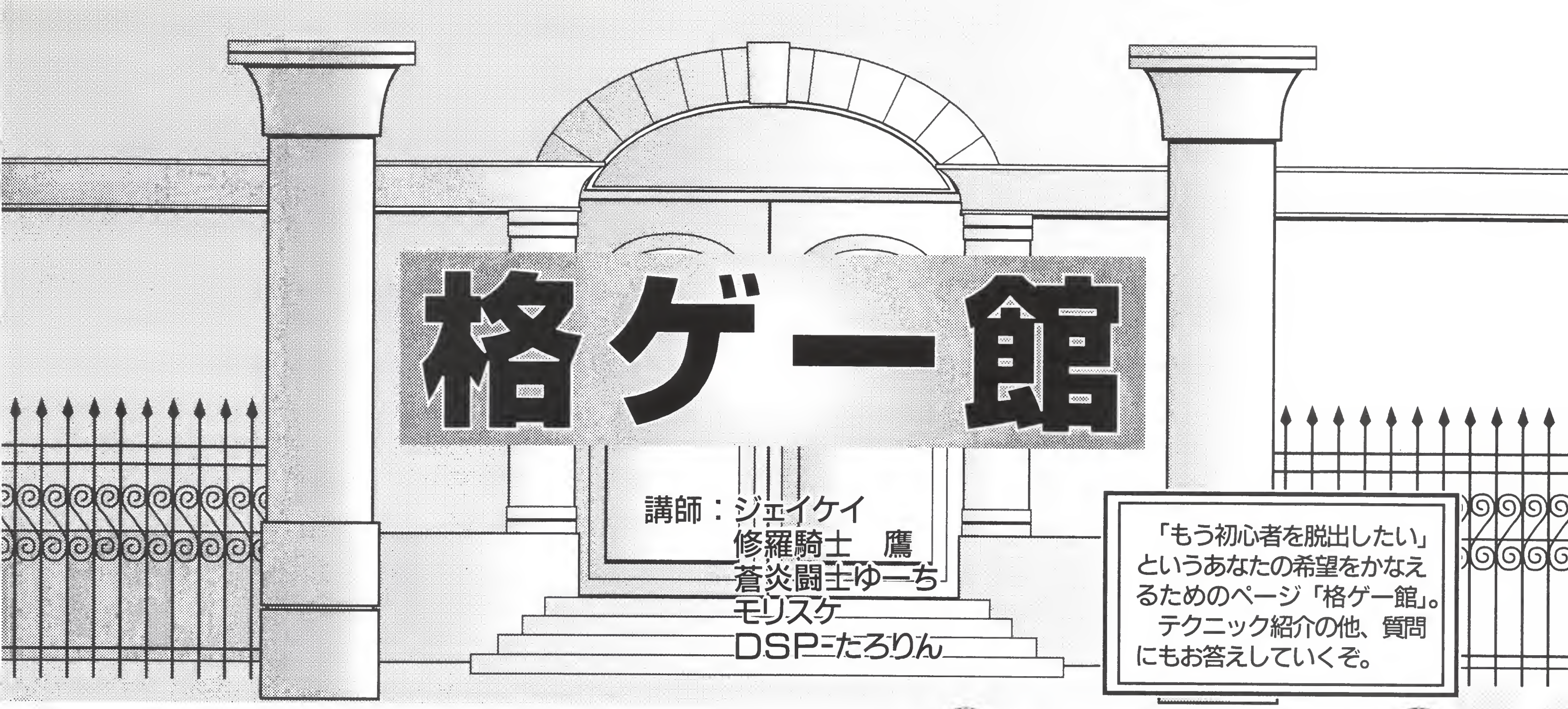
とばおと［跳ば落と］：「跳ばせて落とす」の略。こちらの撃った飛び道具などに対して相手が跳びこんできたところを対空技で落とすという、古くからある格闘スタイル。

最近は減り気味だが「これができてこそ主人公キャラ」という人々もまだ多く、『BREAKERS』ピエール主人公説の根拠にもなっている。いわゆる波動昇龍、じゃなくて闇払鬼焼。

とびどうぐ［飛び道具］：①ガンやバズーカなど、（砲弾が）飛んでいく武器のこと。②格ゲーで、キャラクターから弾を飛ばす技の総称。



「地をはう飛び道具」って、冷静に考えるとなんか変だな



格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士　鷹
蒼炎闘士ゆーち
モリスケ
DSP=たろりん

「もう初心者を脱出したい」というあなたの希望をかなえるためのページ「格ゲー館」。
テクニック紹介の他、質問にもお答えしていくぞ。

達人への道　修行　伍
対人戦テクニック①

初級者から上級者になるためのテクニックを紹介していくコーナー「達人への道」。今回から格ゲーの面白さの神髄といえる、対人戦で必要なテクニックを解析するぞ。

フェイント

フェイントとは、スキのある必殺技を出したり、跳びこみをやると見せかけて実際はやらない、といった相手を騙すテクニックのこと。

フェイントをやるには、飛び道具を持つキャラを使うといい。飛び道具は基本的に撃ったあとの硬直が長いので、そこを狙って跳びこんでくる相手は多い。そこでフェイントを使い、跳びこみを誘って逆に迎撃すればいいわけだ。

では、飛び道具を撃つと見せかけるにはどうすればいいかというと、フラフラ移動しながら通常技を1発だけ空振りしてみよう。こちらの動きに反応して跳びこんでくればこっちのものだ。通常技を連打してしまうと跳びこんでくる相手は少ないので、単発にしておくこと。

立ちとしゃがみの動作を繰り返す『屈伸運動』でもフェイントになるが、これは一昔前のテクニックなので今ではまず通じません。

跳びこむと見せかけるフェイントをやるには、跳びこみの軌道を修正できる必殺技を持っているキャラなら簡単。『KOF'97』ならチョイの飛翔脚など急降下する必殺技を出すことで、相手に向かって降りていくタイミングをずらすことができ、結果対空技で迎撃されにくくなる。このような技を持たないキャラでは、跳びこむと見せかけるフェイントをやるのは難しい。


飛び道具を撃つとみせかけるフェイントは結構使えますよ

ディレイ

ディレイとは、1セットとなっている多段の連係を、タイミングをずらしてつなげるテクニックのこと。

最速でつなげた時は割りこまれない連係（連続ガードってことね）の場合、2段目から3段目につなげるタイミングを一瞬遅らせることで、相手に「割りこめるんじゃないか？」と思わせることができる。引っかかって割りこもうとした相手に、ディレイで出した3段目が直撃するというわけだ。

『KOF'97』の京の持つ必殺技、荒咬みを例に挙げてみよう。荒咬みは3段目まで派生する追加必殺技を出せる。そこで、荒咬みをガードさせたら一瞬遅らせて2段目を出すのだ。反撃を試みた相手にはバッチリ決まるぞ。


1段目をガードさせたらディレイをかけて（遅らせて）…


2段目を出せばヒット率アップ。ディレイは重要ですじゃ

このキャラを使え!

ネオジオ格ゲーの最強キャラ&戦法を紹介しちゃおうっていうコーナー。今回のゲームはサムスピシリーズ第2弾「真サムライスピリッツ」。最強キャラは橘　右京だ。

強さのポイントは、新技である残像踏み込み斬りの高性能ぶり。メイン牽制技の立ち&しゃがみ中斬りをキャンセルして、弱で出せば連続技になり（キャラ限定）、中で出せば2回けずることができる。近距離で出せばスキも小さいので、接近時のしゃがみ弱蹴り（↓立ち中斬り↓キャンセル弱残像踏み込み斬りが連続技）や、昇り秘剣つばめ返しと併用しての攻めも強烈。

牽制&対空の安定した強さに加えてスピーディな攻めも可能。最強は右京で決まりだ。


安定性＋高いラッシュ力。修羅騎士好み（？）のキャラなのだ

修羅騎士 タカの本番勝負

新装開店５回目

お題:侍魂

文:修羅騎士　鷹&NF編集部

編:タカってAMショーとかで『侍魂』やってたじゃん。どうだった?

鷹:よく分かんなかった。俺って3Dにうといし（笑）。でも早く完成版をやってみたいと思ってます。楽しみ!

編:個人的にキャラは色がいいなぁ、イロッぽいし。11月号の表紙♡　…オホン、で、タカはどう?　ジェイは磐馬だろうけど。

鷹:色ですか?　まぁ、いい感じですよね。でも俺は…。

（ゆーち登場）

ゆーち:ちょーしこいてんじゃねーぞコラ〜（意味不明）。色は俺が使うんだっつーの!

（DSP―たろりん登場）

たろりん:なんすかねぇ、僕はナコルルをやれれば幸せなんすけどねぇ。奪おうなんて考えてないっすよね〜?

（モリスケ登場）

モリスケ:無理だぁ〜!

鷹:お前ら割りこみ禁止!　だいたい、まだ何も言ってないじゃん。それに俺は火月を使おうと思ってんの!　特にナコルルは使わねぇ〜よ。安心しろよ、たろちん。

編:そういえば火月は動かしてみたの?　使ってみた感想はどうだった?

鷹:まだなんとも言えないっすね。でも、さっきも言ったように3Dにうといし…。でも楽しそうな気配がしましたよ。あっ!　六道烈火の2段目から、また六道烈火↓六道烈火2段目ってのがつながったよ（笑）。完成版ではなくなるよね…。

編:そういえば、うわさによると最後の敵って半陽と半陰が合体したものだって聞いたんだけど…。見た?

鷹:そうらしいけど、俺は見てないよ。

（ジェイケイ登場）

ジェイケイ:きいてくれよ〜。順調に勝ち進んだのに（CPU戦）強制的にゲームオーバーになっちゃうんだよぉ〜。完成してねぇ〜んだよぉ!

鷹:・・・・・!?（ジェイケイは淋しそうに去っていく）

編:鍔競り合いのシステムとかも面白そうだと思うけど、やっぱり武器が弾け飛んだりするの?

鷹:プレイしてきたバージョンでは武器は飛びませんでした。でも、よろけていたので追い打ちとかはできるんじゃないのかなぁ〜?

編:攻略陣も期待している『侍魂』、期待通りの面白さだといいね。

鷹:そうっすね。

伝説の10割

「一回ミスッただけで殺すなんてヒドいぜアニキ」な連続技を紹介するこのコーナー。今回は趣向をちょっと変えて、『KOF'97』の本誌未掲載の強力連続技を紹介しよう。

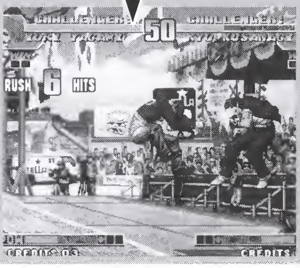
●暴走庵:ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル外式・夢弾(1段目)→キャンセル強百弐拾七式・葵花×3



ジャンプが速いので、跳びこみ攻撃の打点が適当でも前に歩く余裕があるぞ



夢弾を入力したら、すみやかに葵花を入力。夢弾を確認してからでは遅い



1セットでこんなに減らしたうえに気絶する可能性もアリ。暴走庵って一体…

気絶連続技（確実ではないが）。ポイントは、ほんの少し前に歩いてから近立ち強パンチを出すことだ。

キャラ限定だが、近立ち強パンチ→キャンセル屑風→前に歩いて近立ち強パンチ→キャンセル夢弾（1段目）→キャンセル強葵花×3でも気絶することがあるぞ。

●チョイ:二段斬(1段目)→キャンセル弱旋風飛猿刺突→方向転換×3(➡、➡、➘)→しゃがみ強パンチ→キャンセル鳳凰脚

画面端限定の昇天連続技。その他、画面端でしゃがみ強パンチ→キャンセル弱飛翔空裂斬（相手側に跳ぶ）→方向転換×3（⬇、➡、➘）→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強竜巻疾風斬、という気絶連続技もある（キャラ限定）。

●ジョー:ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル弱ハリケーンアッパー→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱スラッシュキック→近距離立ち強パンチ

画面端の気絶連続技。1回目の近立ち強パンチは、キャラによっては前に歩いてから。

格ゲー目安箱

NF攻略陣が質問に答える!

Q. 9月号でテリーのパワーチャージのあとに、空中ふっ飛ばし攻撃が入ると書いてあったのでやってみたけど、全然できません。どうしたらよろしいのでしょうか?

●木村　正さん（広島県）

A. 大ジャンプから最速で出せばヒットするぞ。

パワーチャージは弱を使用するとやりやすいのだが、一応、強からでも入るぞ。それでもやりにくいのなら、パワーMAX状態から弱を使おう。この場合は通常ジャンプからでもヒットさせることができるので、比較的簡単だぞ。

Q. マリーのスプラッシュローズからM・スナッチャーの追い打ちができません。決めるコツなどがあれば教えてください。ばっきゅーん♡

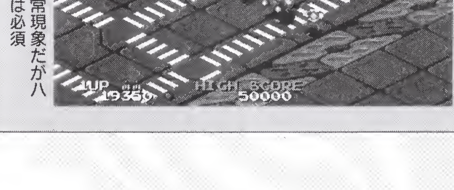
●PN/アントンになりたい（神奈川県）

A. まずはスプラッシュローズをヒットさせたあと、自分のキャラがどのくらい硬直しているかを知り、バーチカル・アローを最速で出せるタイミングをモノにしよう。あとはなるべく素早くスナッチャーのコマンドを入力すること。決してあせっては駄目。コマンド入力の正確さが命なのね。

ゲーム万華鏡

摩訶不思議なゲーム画面を紹介するコーナー「ゲーム万華鏡」。『ヒューポイント』から、オプションアイテムが増殖してしまう現象を紹介。

復活時にオプションアイテムが出現する場所（普通は何も出ない）があるよね。その場所を画面に入る瞬間に攻撃する（ショットでもいいけど、赤ボムを重ねるのがやりやすい）と、オプションを持っていてもオプションアイテムが出現するのだ。取ると得点がモリモリ入る、ため撃ちの性能アップ、などの効果がある。



1面ではここ。超常現象だがハイスコアを狙うには必須

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

第5回ランキング開始！今後の盛り上がりに期待

目指せ項点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今月はKOF'97の影響か、申請数が少なくて、ちょっと寂しい感じです。みなさん、ゲーセンに通いまくりだったんでしょうか!? こちらの方もよろしくお願いします。

そして今月から、第5回ポイントランキングを開始します！　今回はKOF'97がかな～り盛り上がりそうな予感…。募集項目も増え、スコア狙いも熱くなりそうですね。結果発表は来年5月号。3月末日までに応募されたものが対象となります。たくさんのご応募お待ちしています！

ちなみにKOF'97の募集項目は、チームプレイ（三種の神器、真吾&京、オロチチームを含んだ12チーム）、エディット、サバイバー（スコアタイム）です。

11月号の補足というか追加を1つ。通常のエディットとは別項目で、NFならではの『火気元気チーム（ビリー、京、舞）』のスコアも募集します。なかなか楽しめるチームだし（自画自賛）、奮って応募してくださいね♡　他では募集されないチームだろうし…。みなさん、使ってください。

毎回うるさくてすみませんが、申請の際の注意事項を1つ。ビデオテープ1本で複数の応募をする場合も、オプションの画面は必ず1プレイごとに、プレイする前に録画してください。面倒だとは思いますが、チェックするのに必要なので、どうか宜しくお願いします。それと、いまだに再生不可能なテープがきたりします。不備扱いで失格になってしまいますので、発送の際にはご注意くださいね。

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

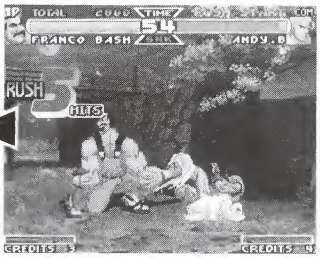
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（フランコ・バッシュ）

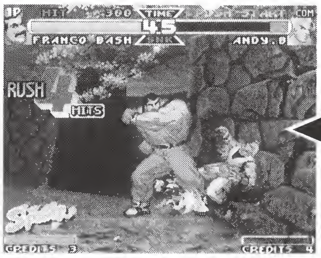
まずライン移動して、対ラインしゃがみC攻撃で相手をダウンさせる。次に、近距離C、C、C、C、➡Cのコンビネーションアタックを当てて再びダウンさせ、ダブルコングを出してパワーゲージをためる。

起き上がった相手に近距離C、C、C、C↓キャンセルゴールデンボンバーを決め、最後に近距離C、C、C、C↓キャンセルメガトンスクリューを決めてKO。最後のCでゲージがちょうど満たんになるのがポイント。

相手をダウンさせたあとはジャンプで近づく。そして、空中でジャンプC攻撃を空振りしておくと、着地後の近距離立ちC攻撃が確実にヒットする。

●10-KEY・東京都





相手がダウンしている間にダブルコングでゲージをためよう

するとここでゲージがたまる。メガトンスクリューでとどめナリ

リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火　舞）

ラウンド開始直後にライン移動をして、対ラインしゃがみC攻撃を当てて相手をダウンさせる。

相手がダウンしている間にジャンプC攻撃を空振りしながら相手に近づき、しゃがみB、B、➡C、⬅C↓キャンセル龍炎舞を当てる。これを4回繰り返す。

最後は相手の体力が残り少ないので、しゃがみB、B、⬇Cを決めてKO。

ギース戦では、間合いを離してムササビの舞を出すとダブル疾風拳を誘えるので、その下をくぐり、着地のスキに前記の連続技を決めてパターンに持っていく。最後は、対ラインしゃがみC攻撃を当てていない分ギースの体力が多く残っているので、しゃがみB、B、⬇Cではなく、しゃがみB、B、➡C、⬅C↓キャンセル龍炎舞を決めてフィニッシュすべし。

●10-KEY・東京都

リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）

その1。B、B、➡C、⬅C↓キャンセルパワーチャージ（追い打ちなし）で、相手を画面端に追いつめる。画面端までいったら、パワーチャージのあとパワーダンクで追い打ちをするようにして、壁にダメージを与えていき、相手を気絶させてからパワーゲイザーを決めてフィニッシュする。

その2。B、B、➡C、⬅C↓キャンセルパワーチャージを繰り返すのは同じだが、最後に相手の体力が残り0ドットになるように調整しつつダウンを奪い、起き上がりにパワーゲイザーを重ねてけずりでKOする。

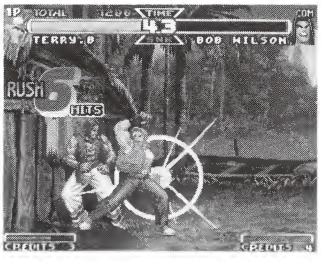
相手の体力を0ドットに調整するには、

・4回目のB、B、➡C、⬅C↓キャンセルパワーチャージからパワーダンクで追い打ちする

・最初に対ラインしゃがみ攻撃でダウンを奪い、そのあとB、B、➡C、⬅C↓キャンセルパワーチャージを4回繰り返す

などの方法がある。

●花蝶風月・大分県



4回目のチャージからダンクでこの体力。あとはけずるのみ

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	10-KEY・東京都	123Pts.
2位	人間の魂・岡山県	72Pts.
3位	花蝶風月・大分県	69Pts.
4位	G・T・H・北海道	60Pts.
5位	TOMOYA・神奈川県	46Pts.
6位	SAS・愛知県	37Pts.
7位	橘ウキョ〜・長野県	34Pts.
8位	M, Y-剣魂・千葉県	17Pts.
9位	Y・K・千葉県 RSD・東京都	6 Pts.

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

THE KING OF FIGHTERS'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ／餓狼チーム	SAS・愛知県	1,254,400	ALL
チームエディット（CD）／ちづる、テリー、ロバート	SAS・愛知県	1,543,000	ALL
チームエディット（カセット）／テリー、アンディ、クラーク	自衛隊野郎T・愛知県	1,173,500	ALL
サバイバーモード（スコア）／テリー	SAS・愛知県	1,024,500	29人目
サバイバーモード（タイム）／レオナ	RSD・東京都	4'09'42	ALL

ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
カムイ	SAS・愛知県	1'57'89	ALL
蘭丸	SAS・愛知県	2'05'14	ALL
天和	TOMOYA・神奈川県	2'30'03	ALL
サスケ	TOMOYA・神奈川県	2'31'37	ALL
ナツメ	TOMOYA・神奈川県	2'53'45	ALL
ゴエモン	TOMOYA・神奈川県	3'00'57	ALL
鴉	TOMOYA・神奈川県	3'01'80	ALL
信長	SAS・愛知県	3'03'41	ALL
雲仙	TOMOYA・神奈川県	3'10'26	ALL
霞	TOMOYA・神奈川県	3'14'36	ALL
雷牙	SAS・愛知県	3'23'89	ALL
鳳凰	TOMOYA・神奈川県	3'39'07	ALL

BREAKERS

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
黄　白虎	M,Yー剣魂・千葉県	17,777,700	ALL
ピエール・モンタリオ	橘ウキョ～・長野県	17,196,900	ALL
アルシオンIII世	橘ウキョ～・長野県	17,185,100	ALL
シーク・マハール	橘ウキョ～・長野県	17,180,800	ALL
李　刀龍	M,Yー剣魂・千葉県	17,142,600	ALL
ティア・ラングレー	橘ウキョ～・長野県	17,068,100	ALL
神威　翔	橘ウキョ～・長野県	17,021,500	ALL

クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。

①ゲームタイトル(とハード)
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何人目までいったか)
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTRを同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません（コンティニューや乱入していないかの確認ができないため）。

●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合がありますので、ご了承ください。

①K・O・F'97
②リアルバウト餓狼伝説スペシャル
③サムライスピリッツ天草降臨
④K・O・F'96
⑤ニンジャマスターズ
⑥BREAKERS

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは11月末日、発表は2月号の誌上にて。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ホンフゥ	人間の魂・岡山県	1,942,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10-KEY・東京都	1,938,700	ALL
裏タン・フー・ルー	人間の魂・岡山県	1,922,500	ALL
テリー・ボガード	花蝶風月・大分県	1,905,900	ALL
ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	1,901,200	ALL
ブルー・マリー	人間の魂・岡山県	1,895,300	ALL
不知火　舞	10-KEY・東京都	1,894,400	ALL
山崎竜二	花蝶風月・大分県	1,894,300	ALL
タン・フー・ルー	花蝶風月・大分県	1,891,700	ALL
望月双角	人間の魂・岡山県	1,889,500	ALL
秦崇秀	人間の魂・岡山県	1,889,300	ALL
秦崇雷	人間の魂・岡山県	1,886,300	ALL
アンディ・ボガード	人間の魂・岡山県	1,885,200	ALL
ボブ・ウィルソン	人間の魂・岡山県	1,878,300	ALL
ダック・キング	人間の魂・岡山県	1,878,200	ALL
ギース・ハワード	人間の魂・岡山県	1,866,600	ALL
裏ビリー・カーン	10-KEY・東京都	1,864,300	ALL
裏ブルー・マリー	人間の魂・岡山県	1,844,800	ALL
キム・カッファン	花蝶風月・大分県	1,840,400	ALL
裏アンディ・ボガード	10-KEY・東京都	1,824,700	ALL
ローレンス・ブラッド	人間の魂・岡山県	1,822,500	ALL
チン・シンザン	人間の魂・岡山県	1,820,400	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	人間の魂・岡山県	1,791,900	ALL
フランコ・バッシュ	10-KEY・東京都	1,776,300	ALL

サムライスピリッツ天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
服部半蔵	人間の魂・岡山県	2'24'63	ALL
橘　右京	G・T・H・北海道	2'37'41	ALL
ガルフォード	G・T・H・北海道	2'48'08	ALL
柳生十兵衛	G・T・H・北海道	2'48'75	ALL
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2'49'27	ALL
タムタム	G・T・H・北海道	2'53'16	ALL
首斬り破沙羅	G・T・H・北海道	2'57'10	ALL
シャルロット	G・T・H・北海道	3'07'40	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3'08'56	ALL
ナコルル	モズ太郎・神奈川県	3'08'66	ALL
風間蒼月	G・T・H・北海道	3'10'62	ALL
花諷院骸羅	G・T・H・北海道	3'17'88	ALL
風間火月	M, Y-剣魂・千葉県	3'21'19	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3'22'20	ALL
千両狂死郎	G・T・H・北海道	3'24'59	ALL
リムルル	RUN・東京都	3'35'71	ALL
牙神幻十郎	G・T・H・北海道	3'45'39	ALL

神凰拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
斎天	10-KEY・東京都	2,106,800	ALL
孫悟空	10-KEY・東京都	1,818,600	ALL
スサノオ	10-KEY・東京都	1,786,800	ALL
イグレット	10-KEY・東京都	1,762,200	ALL
チチ・ネネ	10-KEY・東京都	1,760,700	ALL
ルシファー	TOMOYA・神奈川県	1,755,400	ALL
シーナ	10-KEY・東京都	1,711,300	ALL
弁財天	10-KEY・東京都	1,709,100	ALL
酒天童子	10-KEY・東京都	1,674,500	ALL
ベヒモス	10-KEY・東京都	1,672,000	11人目
イーリス	10-KEY・東京都	1,653,800	ALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10-KEY・東京都	5,886,420	ALL


天草四郎時貞(あまくさしろうときさだ)
サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
これが……
ごく…
小さき者よ
お前は
何者だ？
我が気配
感じとるとは
ただ者にあらず
目をそらしちゃ
だめだっ
恐れずに
こいつと
向き合わなきゃ!!
ばっ
私は
カムイコタンの
リムルル
シカンナカムイ流
一の使い手
ナコルルの妹
リムルルだっ

おかげ様で連載一周年。ありがとうございます♥ 今号から天の声により降臨編モードの衣装にてよろしくお願い致しますです。(わか乃)




人は我のように
己(おのれ)が強く望めば悪鬼にも羅刹にもなれるのだ
人が悪鬼や羅刹になるって…
なぜなら…
闇の心はつねに人とともにあるからだ
うっ うるさいっ!!
我はかつて人の心の闇をかいま見た者 人は闇からのがれられぬ なればすべて闇に帰せばよい
そうすれば怒りも憎しみも悲しみさえもなくなるであろうよ


何よっ
あんたのいってる事
さっぱり
わかんないよっ!!
きゃっ
そうら
お前も闇とともに
ある
ええっ!?


くす
くす
私は
カムイコタンの
リムルル
カムイコタン
一の
使い手よ
わ…
私…?
くす
くす
私は
誰にも
負けない
たとえ…
ナコルル
ねえさま
にもねっ!!
なっ
何いってんのよ
あんたっ!?
この無礼者ーっ



えっ!?
すっ
ナコルル
ねえさまっ!?
違うっ
ねえさまじゃ
ないっ
でも…
でも
あの姿は…
いっくよぉっ
あっ


やあっ
ガッ
これは
一体…
ねえさま
なんかに
負けないよっ
どういう
事なのっ


あの技はっ!!
だめっ
にっ
ウプンオプ!!
いやーーっ
ナコルルねえさまーーっ!!
ドカドカッ

読者投稿による創作ストーリー

オロチの魂を宿した少年、クリス。社はオロチの気配に畏怖の念を抱きつつも、少年の無邪気さに安らぎを感じていた。2人で見た緋色の夕焼けの先にあるものは…。KOF開催直前のニューフェイスチームを描いた作品だ。

緋色（あけいろ）の約束（プロミス）

★PN／十神かしす(栃木県)

「キング・オブ・ファイターズかぁ…」

一人の少年が、今年のKOFの招待状を横になりながら見ている。

どことなくその招待状がくしゃくしゃになっていることと、宛名のところがマジックペンで消してあるということは、この際どうでもよかった。

「あっ！ やだな。ココ、血がついてる。あいつのだな、きっと。何時ついたんだろう？」

密かに眉を寄せる少年。そして、赤い液体の微かについた部分を小柄な爪で弾く。

「…何をしてるんだ。お前は」

不機嫌そうな声が天井から降ってくる。おや？ と少年がその紙切れを退けると、不機嫌そうな青年が顔を覗き込んでいる。

「あぁ、社さんお帰り」

「お帰りじゃない。…お前、今日のシェルミーとの買い物の約束、全く忘れていただろう。おかげで俺にお鉢がまわってきたんだぞ」

そういえば、この前彼女が何かいっていたかもしれない。

「そうだったっけ？ ま、いいや」

全然よくないぞ、と社は一つ溜め息をつく。この少年のルーズさは、今にはじまったことではない。

そんな彼の思いなど露知らず、少年は立ち上がって誇らしげにいった。

「だけどね、KOFの開催日は覚えてるよ。明後日！ ね、偉い？」

あっけらかんといい放つ少年に、社はもう呆れを通り越して…。

「当たり前だ、馬鹿！」

「あはははは、ご免ご免！ 大丈夫だよ。こんな僕でも当初の目的は忘れてないからさ」

クス。

少年の瞳が、瞬時に緋に染まる。先ほどの蒼の色をどこにも感じさせない。殺伐とした雰囲気。

スッ…と目を細める社。

オ・ロ・チ。

こんな時の彼は、何時になくそれを意識させる。自分よりも九つも下の少年なのに、恐ろしいと感じてしまう。

我が種族の崇拝せし、唯一なるもの、大蛇。

ルガールが取り込むことに失敗し、ゲーニッツが解放した、大蛇の本当の力。

それを元の形に戻すのが、俺たちの役目。

草薙を、八神を、神楽を…三種の神器を『壊す』のが、俺たちの使命。

そして…

『ナナカセ・ヤシロ。お前に、あの方を護ることができるか？』

一人の老婆が、社に問う。

彼女は言葉を発しているはずなのに、その薄く色褪せた唇は微動だにしない。

その、骨の形がはっきりと解るほど薄い皮膚のみで形成されている肌にも、全く生気が感じられない。

「最善は尽くします」

彼は深々と頭を下げる。

クスクス。

空気が振動し、老婆が微かに笑っているのが解る。

『任せろ、ではないところがお前らしいな。やるだけはやるが、どうなるかは解らない、とな。…顔を上げなさい』

ゆっくりと社はその老婆に向き直る。

彼女の綺麗な銀髪が風になびく。若い頃は絶世の美女であったと聞くが、それも時の流れの中で失われていってしまったのだろう。非情なものだ。

『己を捨てなさいヤシロ。ためらいは必要ない。すべて我が種族の、オロチの為に。お前の身体も精神も、それこそ爪の先まで我が主、オロチの為に存在する。それを忘れてはならない。絶対に』

部屋中に浸透するような彼女の声…いや、念。

それを全身に受けて、静かに目を伏せる社。

「はい。俺の全身全霊を以て、彼を護ります」

「――――…さん？ …社さんってば！ 起きろー！」

ハッ…。

目の前に彼がいた。一瞬、本当の自分がどこにいるのか解らなくなっていた。

「あぁ、有り難うクリス…」

社が礼をいうと、少年はきょとんとして首を傾げる。

「どうしたの？ ボケでもはじまっちゃったの？」

このガキは…。

ぬけぬけと憎たらしい言葉を口にする少年に、眩暈がする。

自分が生命を賭けて護ると約束した人物は、物凄く生意気で、猫を何百匹も被っていて、逢う人逢う人みんな面白いくらいに見かけに騙されて。

初めて会った時、拍子抜けしたのを今でも覚えている。

「あ、そうそう。さっきシェルミーから電話があったんだけど、夕食の時くるって」

「何だと？ それでOKしたのか？」

すると、にっこりと微笑んで少年はいった。

「もちろん！ ふふ、KOF出場記念に奮発して作るね、料理」

「何でもいいが、その材料費は俺の懐から出ていくのか？」

「当たり前。だって、リーダーでしょ？ 社さん」

ハァ…。

頭を抱える社。

…本当に俺たちの種族の主、大蛇なのか、お前？

社は一度少年に聞いてみたかった。時たま見せる表情はおいといても、普段の彼は確かに十四歳の少年なのだ。

「さ、何してんの社さん。今から材料買いにいくんだから。用意してよ！」

「そこのコンビニでいいだろう？」

「何いってんの！ コンビニに大根は売ってません！ それに身体に物凄く悪いの！」

「はいはい」

重い腰を上げて、早くと急かす少年のあとに続き、財布と部屋の鍵を持つ。

ついこの前までは生活感が全く見られなかったマンションの一室。彼がきてから、ようやく人の住んでいる場所として見られるようになった。少年曰く、『食事は毎日の生活源』だそうだ。

本当に大蛇なのか、お前？

クス。

「…だけど、俺は結構ほっとしたんだぞ」

「へ？ 何？」

本人には、全く自覚がないようだが。

「何でもない」

意味が解らなくてむくれる少年。そう。お前はそれでいい。お前だけは、そのままで。

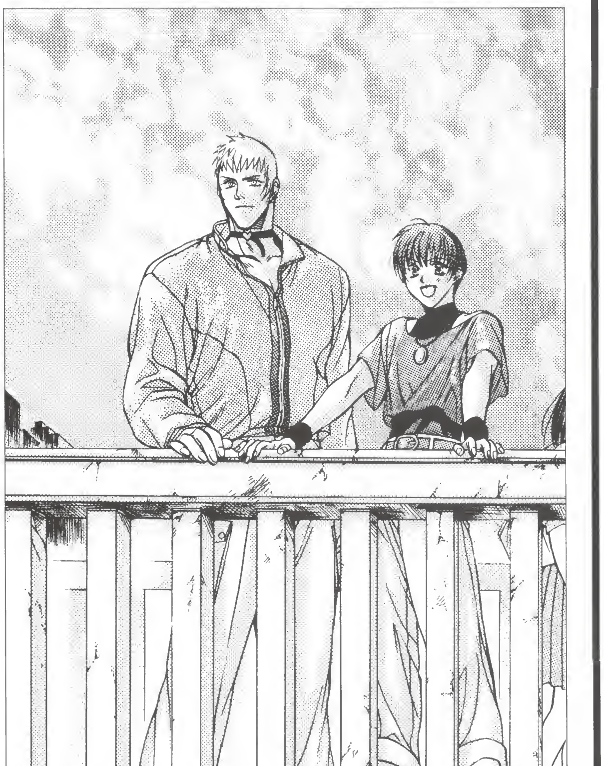
「変な社さん。…あ！ 無茶苦茶キレーな夕日！」

渡っている橋から見える海に、大きな太陽が沈もうとしている。それは、少年の本当の瞳のように緋く、草薙の炎のように紅かった。

「あぁ、そうだな」

微かに唇を緩めた社の瞳は、その笑みとは裏腹に、冷酷に太陽を見据えていた。

全ては、大蛇のままに…。



募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集！

字数は13文字×200行程度。タイトル、PN、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛先まで送ってね。

採用者には、NFサービス部提供の賞品をプレゼント!!

(宛先)
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

登場キャラ



七枷 社（ななかせ やしろ）：オロチ四天王の一人。オロチ復活のためのエネルギーを集めるため、KOFに参加する。



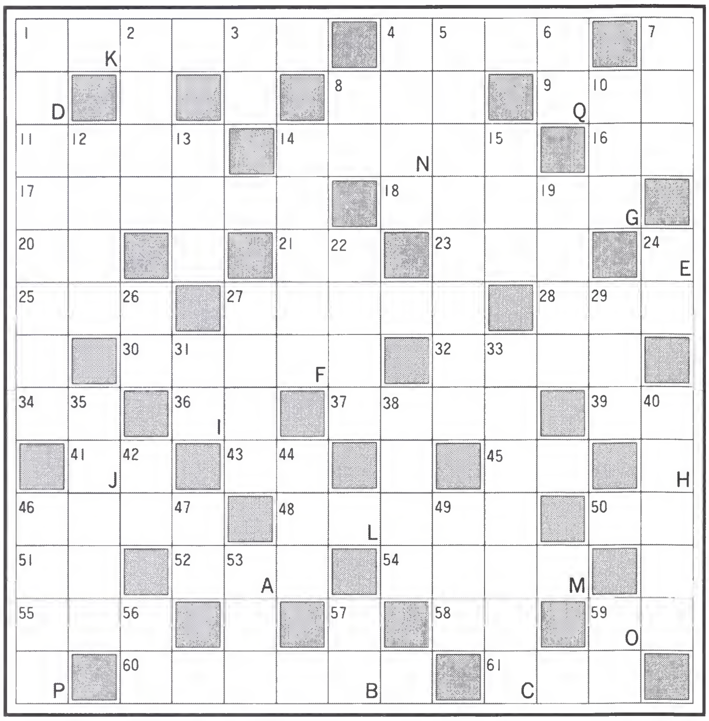
クリス：オロチ四天王の一人。オロチの魂を体に宿し、オロチが実体化するための媒体となる。

シェルミー：オロチ四天王の一人。社、クリスとともに、オロチ復活のためにKOFに参加する。

※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

イラスト/RURU

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。
そしてA～Qの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。
正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。
応募待ってまーす!!

今月のヒント
紅葉

タテのカギ

1 キングのお馴染み飛び道具。ダブルもあるぞ
2 父サムサム、母ケンタ、妹チャムチャム
3 落ち着かない。○○が地に着かない
4 『天サム』のシステムで、BC同時押しで出せる
5 レオナの←ため→＋B or Dの必殺技。追撃可能
6 ↔明け。歳末、年末
7 剣道で使う竹でできた刀
8 ○○からぼた餅
10 干菓子の一つ。雷○○○
12 鉄道の駅舎とデパートなどが一緒に入ったビル
13 外国に移り住む人、事
14 『トップハンター』は○○○○○ゲーム
15 ぞっとする、はらはらさせる。○○○満点
19 地中海、大西洋、インド洋、紅海に囲まれた大陸
22 スピルバーグ監督『未知との○○○○』
24 右京が慕う女性。小田切○○
26 無駄になる事。水の泡。○○にする
27 磁石が引き合ったり、反発したりする力
29 変化に応じて対応する事。○○○応変
31 熱帯地方の樹木。実は大きく、油の原料になる
33 『天サム』で火月（羅刹）の3回連続入力する必殺技
35 ロバートの必殺技。飛燕○○○○○脚
38 ロバートの出身地
40 舞の超必殺技。超必殺○○○○○
42 自分の利益だけ考える事
44 授業などを時間に割り当てて示した表。○○○割り
46 「オロチがエネルギーを貯蓄するためのアンテナ役、それが○○○○だ」
47 物事の進みが遅いこと。○○の歩み
49 夜がふけた時
53 基本的原則。根本を成す法則。てこの○○○
56 ○○を聞いて十を知る
57 手落ち、ぬかり。○○がない
59 ○○、夏、秋、冬

ヨコのカギ

1 肉類を食べず、野菜を主に食べる人、主義。キングもその一人
4 覇王丸の愛刀
8 源氏は源、平氏は○○○
9 父はガイデル。'97ではヤミノナカオロチノチニメザメちゃいます
11 ジョーとキングの格闘スタイル
14 放送。場内○○○○○
16 立身出世すること。○○の滝登り
17 脱脂粉乳
18 酔った足取り
20 ○○が鷹を生む
21 薬味などに使う香料。てんぷらなどにする
23 自動制御。○○○コントロール
25 ハイデルンの部下で大佐。『怒』のI-P
27 形勢。国際○○○○○
28 ビリーの妹
30 ユリの大切なもの。友達とママの形見のパールの○○○○
32 髪を刈る器具
34 ブナ科の落葉高木。実は食用でいがに包まれている
36 書物。○○を読む
37 弱点。○○○○ポイント
39 囲碁・将棋を職業とする人
41 タクマ・サカザキの娘
43 8時と10時の間
45 ○○を食らわば皿まで
48 ラルフの勝ち台詞。「任務○○○○○！」
50 桃太郎はおばあさんに○○だんごを作ってもらった
51 賛成すること。○○政党
52 『月華の剣士』の元白虎の守護神。直衛○○○
54 アフター・レコーディングの略
55 ↔北緯
58 決定、決議。○○をとる
59 ○○の巣をつついたよう
60 年齢は15歳。趣味は武術の修行。タロットナンバーはⅦ
61 ○○○の子はかえる

10月号の答え



裏百八式・八酒杯

10月号のクロスワードパズルのA～Qを順に並べると、
イオリノアタラシイチヨウヒツハナニ
と、なります。
'97から新登場しました俺の超必殺技、八酒杯。無敵時間もないうえ、出も遅く、使いどころが難しいかにゃ（涙）。

10月号のクロスワードパズル当選者
（敬称略）

戸嶋桂子・千葉県／能美晴郎・大阪府／五十嵐由衣・茨城県／三木洋平・群馬県／谷川あづさ・福岡県／不破敏之・岐阜県／苗木美乃梨・埼玉県／高江洲強・沖縄県／末吉亮子・長崎県／岩田貴文・愛知県

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「12月号クロスワード」係
締切りは12月9日（必着）。
発表は2月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

Welcome To PaoPao Cafe! 読者通信欄

パオパオカフェへようこそ!

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙待ってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

父の影響か!! ドンファン歌手デビュー!?

先日カラオケにいったら韓国人の歌手で『キム・ドンファン』なる人物を発見しました。これには友人と2人で大笑い。

いやぁ、同姓同名（キムっていうのはたくさんいるけどさ）っているんですねぇ。多分、ハングルのつづりも同じだと思います。

さぁ、みんなもさがしてみよう!!

●PN／松原孝志（兵庫県）

編：これはなかなかファン必見ですな！ 今度、編集部のみんなでカラオケいったらさっそく捜さなくちゃ！

大道具の中にネオジオ物発見!!

学校では文化祭の準備で大忙しの今日この頃。その文化祭で友達のクラスで劇をやるんですが、その劇で使う大道具の中にスゴイものを発見してしまいました!!

それは、ダンボール製ゲーム機！ しかも、手描きされている画面はＫＯＦ'97!!

でもなぜかそこに貼ってある操作説明は天サム…。それだけではない！ 同じくダンボール製実物大ネオプリ機!!

目がハートになるくらいネオジオにこだわった大道具を作ってくれたD君に感謝しないと!!

●PN／NORTH FOX（大阪府）

編：そうか、D君もきっとネオジオ…もといSNKファンなのかもしれないな。じゃなきゃネオプリは作らないよな。

しかし、ゲーム機なんか作って一体どんな劇をやるのかのう？ その辺が気になるぞ！

お母さんはコスプレお針子要員?

ネオジオフリーク11月号の裏表紙を見せて「私、この子（真吾）やろうかな?」と尋ねると「まあ、似合うやろな」と一言。「この人は?」（シェルミー）を見せると、今度は「スカートめんどくさいな。何色なの?」という。『月華の剣士』の記事を見せると「こっち（楓）もこっち（雪）も、どっちもあんたなら似合うやろ」といわれる。まったく理解のある母で嬉しすぎる。



●PN／倉長行矢（福岡県）
あかりちゃんはカワイイでぇ！ 見た目だけじゃなく技も陰陽師らしくていいんだな、これが！



●PN／七瀬日向（鳥取県）
真吾は動きがある意味トリッキー（笑）だからこいつ強いんじゃ～って思える一瞬あるよな、確かに。



●PN／蒼流焔（北海道）
うおう、兄貴性格出てる（笑）。64でもあの非情なまでに強い兄貴であることを祈るってか?



●PN／前野笑也（東京都）
暴走が好きとな？ なかなかいないねぇそういうお方は。まあ動きはイカスところあるけど。

PaoPao賞



★PN／八坂緋織（静岡県）
迫力ある肉まん…、じゃなくて構図ですな。う～ん、肉まん食べたくなっちゃったよ。買いにいくかなってことでパオパオ賞決定じゃ！

●PN／やまぎわ（三重県）

編：本当に理解のあるお母様ですこと…。でも、めんどくさいっていっていうということは、もしかしてお母様にコスプレの衣装を作ってもらっているのかな？

理解あるわ、器用だわでダブルでナイスなお母様だね。

最後の隠しキャラ？フレンチ庵登場か!?

JR某駅近くのケーキ屋さん「フレンチアン」。今まで特に気にせず利用してたが、ある日、つめ合わせのマドレーヌを買って、箱に貼ってあったシールを見ると『FRENCH　庵』という言葉が書いてあるじゃないですか!! ガーン!! フレンチな庵!? マドレーヌを持っていった友人達に大ウケで、フレンチな庵の想像図まで描き出す始末…。今までこういうのを見たことがなかったのでかなりびっくりしました。

「きっと隠しコマンド入れるとオロチ庵の隣にフレンチ庵出るんだよっ!!」

「登場が〝ボンジュール〟勝つと〝ジュテーム〟！　安井さんにいってもらいたい!!」

以上、友人との会話。

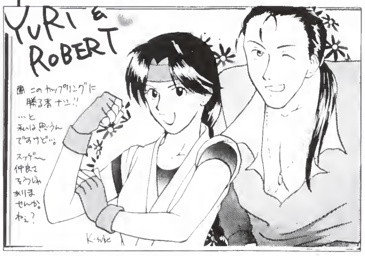
…失礼いたしました。

★PN／しまこもの（東京都）

編：庵の前髪が内巻きや外巻きっていうのはなかなか楽しいかも。ハガキには、その時図解したというイラストが描いてあったのだが、それが超笑える。載せられないのが残念な限りなので、今度イラストコーナーの方に送ってね♡

ちなみにこれが送ってくれた証拠物件ともいえるお店のシールだ！





●PN／真咲啓祐（東京都）
迫力でこのカップルにかなうカップルはいないわな、確かに！　ノリのよさもピカイチかもね！



●PN／楠瀬瑞姫（愛知県）
PS版では彼の没原画が見れるのじゃ！　雰囲気が全然違ってて、なかなかナイスじゃぞ！



●PN／霞屋もとい（福島県）
庵って太陽の照ってる昼間より夜が似合うよね。まあ、月しょってるわけなんだけど、雰囲気がね。



●PN／M・マッキー（福井県）
いつの間にかいなくなった黒子。さりげなくいて判定下すのがよかったのに…。復活しないかにゃ？

ストーリーアルバム

海が好きじゃぁー！社の夏物語

10月号28ページ左上の写真。

テリー「パワーウェイブ！」

社「ウェイブ…波…海!!　ワーイ、海だぁー。飛びこんじまえー!!」

テリー「かかったな、社!!」

このあと社は当然死亡。飛びこんだ原因は、今年はKOFに出たので忙しく、海にいけなかったからなのだ。

★PN／ちょ～ナッコ～♡（千葉県）

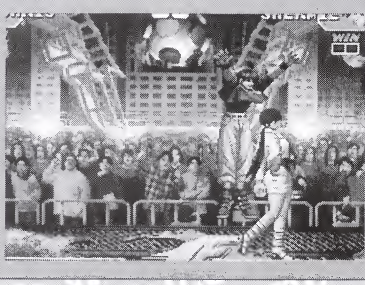
編：おおっ、なんとあわれな話じゃー！　七枷　社23歳、まだまだ遊びたい盛りだったんじゃな。よおっしわしも泳ぐぞい～！　そぉ～れ（「パワウェイッ！」）ホギャッ!!



少年ストーカーC狙われたナイスバディ！

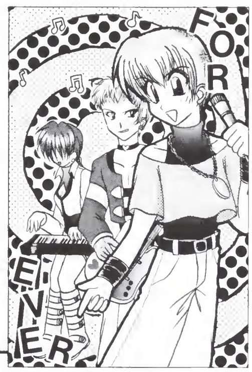
11月号27ページ左上の写真。ストーカーは14歳。チビッコ（死語）がボイーンなオネーサンを襲う、決定的瞬間。

●PN／部長アキヤマ（東京都）



編：あやうし、シェルミー！　パイパイのでかいギャルは夜道に気をつけろ！

しかし、自分の魅力に気づいていないファニーボーイたちも危険！　少年の華奢なるぶしに興奮する、飢えた女性編集者が君を狙ってるぞ（スマン蒲地）！



●PN／軟体動物（千葉県）
クリスがボーカルって意外なんだよな。なんかウィーン少年合唱団って気がして仕方ないんだよな。



●PN／あじ・ちきん（広島県）
なんかすげーナイスキャスティング！　ビリーのゴリはちょっとごついけど、おもしろいのでOK！

ここらでKOFキャラのRPGなんて作ったらどうですかね、SNKさん？●PN＝黒風影虎チャクラ（鳥取県）／う～んいいかも。やっぱり主人公は草薙　京で、テキストやドリルをこなすことで経験値を上げ、定期テストという名の中ボスと卒業試験という名のラスボスを倒し、学校を巣立ってゆく…なんて話がいいかな？　ライバルや下僕や姫もいるし。楽しそうだ。（編）

オープンテラス

感動のヒトトキが今……龍虎フィギュア完売！●PN＝首ハート村上優（大阪府）／毎度どうも！ おかげさまで9月号をもって完売いたしました。この龍虎フィギュア、実はNF通販開始から9月号までずっと皆勤賞だったんですねえ。知ってるキミは相当なNFファンと見た。天晴！（編）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係について、ともに語り合おうではないか！

突然の乱入者あり!? 私の1ゲームはいずこ…？

私がゲーセンでKOF'97を楽しんでいたある日。1クレジットを残してプレイしていた時、背の高い高校生が私の隣にずかずかやってきて座った。私はビクビクしながらもプレイを続けた。が、そいつは金を入れずに2Pのスタートボタンを押し乱入してきやがった。「あー!! わたしの1ゲームゥゥッ!!」と思って文句をいおうとしたが、相手は高校生、私は中学生…。いうにもいえず。するとそいつは私の方を見て「2Pゲージの上に、スタートボタン押せって書いてあるから…」ってお前！ ぷっしゅすたぁとって書いてあるからって、誰でも入っていいってわけじゃないぞぉっっ!!

でも、そいつはすんなり負けた。そして、手を差しのべ、握手を求められ「ありがとう」といってゲーセンを去った。私の手には彼のぬくもりが…。っていうか、そんなことするんなら1ゲーム返せぇ〜っ!!

★PN／みどりしなやさか（熊本県）

編：不思議な人ですね。いくらスタートボタン押せって書いてあるったって対戦台になっていない台の、しかもプレイしている隣に座ってまで乱入してくるとは…。

しかも1ゲーム使われてしまったっていうのはくやしいかも。でも、まあ負けなかっただけいいんじゃないかな？

とりあえず、今度あったら1ゲームおごってもらうしか！

自分を高め楽しむ それこそ対戦の醍醐味！

ゲーセンで小学生や女の子など弱い人がプレイしているところへ乱入し、当然のように勝ち、自己満足してるヤツに一言聞きたい。虚しくないですか？ 強いなら負けた小学生なんかの敵を取り小学生に「続きやってもいいよ」といえるぐらいの心の広さがあってもいいのでは。酷いゲーマーになると「それは新手のイジメか？」と思う時がある。そういう悪いヤツは牧師の説教を聞き、悔い改めなさい。そしてキム先生に教育され、社に「ちょーしこいてんじゃねぇーぞぉ、コラぁ〜」といわれ、それから俺に食われなさい。

とにかく何がいいたいのかというと「みんなでゲームを楽しむ」と書いて「ゲーセン」って読む（持論）のだから、自分より下手な人がプレイしていても温かく見守ってあげよう。

●PN／126番（埼玉県）

編：ゲーセンで遊ぶ時は、みんな楽しくやらんといかんよね。せっかく遊びにきているわけだしさ。

まあ連勝するのは楽しいのかもしれないけど、どうせ対戦するんだったら自分より強い人と対戦する方が、何かと自分のためになるっていうか、楽しいと思うんだけどにゃ。そのためにゲーセン巡りする人だっているわけだしね。

攻めるべきか待つべきか それが問題じゃ〜！

10月号で「対戦で待つのは失礼。ガンガン攻めるのが礼儀。乱入される前のCPU戦と戦法を変えるのも仕方ない」とY．S．NAVY氏はいった。それは正論だ。しかし、これだけはいわせて。

CPU戦とは、乱入する前の相手を知る目安になる。それを裏切られた時「やるじゃねぇかこいつ」と思える奴は残念ながら少ない。対待ち気味と対ラッシュじゃ、対処法が違いすぎて変更は難しい。

だいたい対戦でメインの反応速度次第でどうとでもなる中下段のゆさぶりは、CPU戦では使えない。だからこの2つのモードで戦法が違うのは当然のことだ。

しかし、対戦を楽しむためにはNAVY氏の正論も、ある程度譲歩すべきだ。ガンガンラッシュをかますよりも、



●PN／綺染らんる（宮城県）
色の服を見れば見るほど下着がどうなってるのか気になって仕方ない…。だって超ハイレグじゃん！



●PN／友蔵（千葉県）
ゲームショウすいてた？ そいつはラッキーだったね。1日ズレてたらきっと地獄が見れたかも？



●PN／いかがわしいな（鹿児島県）
確かにこの二人の関係ってそんなカンジだね！「山崎ィ〜、逮捕だっちゃ！」なんちて。



●PN／こたろう（大阪府）
バックのハニワがなんか真吾らしくていいカンジ！ 元気なことはいいことじゃね、うんうん。



●PN／真山巧（長崎県）
うちの近所のゲーセンも久々にいったらなくなってたよブレイカーズ…。続編出ないのかな？



●PN／水島るり（愛知県）
BOF女の子コンビ♡ う〜ん、カワイイでちゅ♡ なんかこの2人ってお花畑が似合いそうだね。

キャラ♥レター

打倒!!　イオリン!
影二の分まで頑張ってねビリー♡

ヘイヘイヘーイ!!　元気にしてた？　'97出場できたね。私はうれしいよ。今度、卵料理作ってパーティしよう。出場お祝いだ!!　ワォ!!　何がいいかな？　やっぱりオムレツかね。あっビリー君は、卵ならなんでもいいのかな？　今度教えてネ♡　私は卵を使っているので好きなのは、やっぱりオムレツだね。ケチャップで炒めたごはんと一緒に食べるのがおいしいよね。えっ、もう卵料理の話はいいって？　これはsorry。ついついはしゃいでしまったよ。

では、あらためて'97出場おめでと。ギース様の命令だけど、また会えてうれしいよ♡　影二君も出れたらよかったのにね。それでまた組んで…イ…イオリンを倒そうじゃないか!!　ファイトー!!　ビリーくん♡

えっ、オレは他のヤツと組むことになってる？　わかってる。影二君の分までがんばってね。

では、いってらっしゃい♡

★PN／サングラス（千葉県）

編：ビリーと見せかけて実は影二への愛が見え隠れしているような気がするのは気のせいかにゃ？　なんちて。

究極のお姉様コンビ
復活希望にかける賛歌!

マチュア、バイス、君達は本当に死んでしまったのか。いくらオロチがやられ役でも往生際よすぎるよ。

あの高いヒールで繰り出す技の数々。「カカトが折れたらどうするの」なんて心配せずにいられなかったっけ。

今年は女性平均年齢下がったんだよ。君達の読者人気もね。でも落胆することはないさ。八神の夢にまで現われる執念があるんだ、きっと復活できるよ。

「庵…また会いましょう…」

このセリフに期待しているよ。

その時の姿が例えどんなであっても（フランケ総統みたいでも）、心からその復活を喜びたい。

●PN／縁側西瓜（長野県）

編：フランケ総統はまずいぞ！　あれなら亡霊の方が全然いいって！　だってフランケ総統のコスチュームは…以下略（滅）。

相手につきあう方がだんぜんいいぞ。これなら相手も『自分レベル』で上達するし、私もそんな相手からいくつもの対処法を見つけられて大幅にレベルアップする！　今まで使わなかった技も使いこなせるようになり、戦法に厚みが加わる。

対戦とは十人十色の人間模様。そこがおもしろい、と思うのですが…。

●PN／Y．H．ARMY（埼玉県）

編：この問題ってようするにその人やその人の使用キャラの戦闘スタイルによって色々と変わってきちゃうと思うんだよね。対CPUにしてもどうしても対人戦と闘い方違うのありだと思うし、でも確かに乱入する前に、どんな闘い方するのかなっていう目安にする部分もあるし…。

だから一概にどっちがどっちといえない辺り、あとは個人個人に任せるしかないような気がするなぁ。うーん。



●PN／水野将（岡山県）
初代の天草がお好きということですが、ゲーム画面の彼って、なんかすごかった記憶が…。



●PN／雨月京（滋賀県）
おもしろい効果じゃのう。なんかキャラの二面性を表してるみたいに見えるでちゅ。



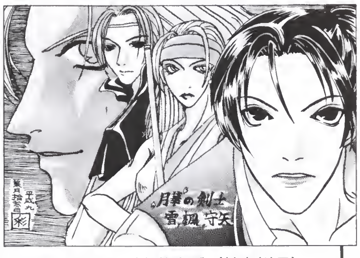
●PN／TOKA（沖縄県）
初めのイラストはまさにそんな感じだったけど、新しいのはまるでル○～ン…。だってもみあげが！



●PN／藤田和秋（神奈川県）
いつまでたっても心は少年なラルフ。でもこんな手のタイプってすごくいいパパになりそう（笑）。



●PN／カイナマグロ（神奈川県）
社ってこういうことしそう（笑）。でもこうやってみるとますます親子みたいだな、この3人…。



●PN／上薗彩香（神奈川県）
月華は今月ついに画面写真公開だよん！　けっこうイケてるんで、編集部的にも楽しみなのじゃ！

オープンテラス

誰も何もいわないからいいますけど、ネオジオはもう「いったぜ！ 100タイトル」ですよ。何かお祝いしませんかね。●PN＝よしくん（神奈川県）／くぅ～、どうせなら「いったぜ！ 200万台」とかいいたひよぉ～！

100タイトルか…多いよな、うん。めでたいよな、うんうん。やったぜ！ 100タイトル！ でも『あしたのジョー伝説』とか入れたら、とっくに100越えてたりして。（編）

京サマとユキちゃんが運命の出会いだったということは、つまり京サマが留年するのも運命だったわけですか。●PN＝藤沢怜里（愛知県）／そう、運命には逆らえません。すべてはサダメなのです。というわけで、ファンの方も京の卒業は諦めるよろし。しかし、京はそのうち真吾ともクラスメイトになるんじゃないかしらん？　いや、それも運命ってヤツさ。（編）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！　イエ〜イレッツシング！

ストーカーの恐怖！俺の地道な復讐劇

目指せっ、替え歌じょ〜れ〜っん♪　の伏見涼デス！　10月号に引き続き京の心のシャウト！　SMAP『SHAKE』の替え歌です！

「京、死なない?」って
奴の電話
思わずすぐに
ルス電にした
ストーカーみたいで
恐ろしい

きっと毎晩の
無言電話も
てめぇなんだろ
姑息すぎるぜ
安心して眠れない

Oh…
登校中の道に
Oh…
バナナの皮置くんじゃねぇ!!
すべっただろう　八神！

「ホッ！　フッ！」
いやーな胸騒ぎ
予感的中　ゲッ!?
フック、アッパー、ボーン!!

おいコラ　葵花でくるな！
今年は超暴走!?
ライバルを変えてくれ

★PN／伏見涼（和歌山県）

編：「ホッ！　フッ！」と葵花を2段目まで出しながら追ってくるなんて、怖すぎるぞ庵。これも精神的に京を追いつめるという、八神家の作戦なのか。うーん、660年間復讐に燃える一族の考えることは、私ら凡人にはいまいち理解できないでプー。

いやでも、こういうほのぼのしてる（?）2人がなつかしいっス。今ゲーム上では、シャレにならんことになっちゃってるしなあ。ああ、三種の神器のあのエンディングはなんだったんだぁーッ！

CDヒット記念！ET少年ボーイ替え歌II

ダウンタウンの『ああエキセントリック少年ボーイ』の替え歌です。

最近だんだん増えてきた
僕の吐血数　今ので7回目

部屋の大家　文句をいう
「あんた、ドアがこげている」
闇払いはすぐどこかに
消えてしまうのさ
屑風したあと
八稚女いれると
みんなに嫌われてしまうのさ
琴月は当たらない
どうして目の前で止まるのか
WOO〜

Ah
鬼焼きスカされ「失礼♡」
この頃毎日こればかり
でもいえない
草薙にはいえやしない
悲しくなるだけだから

草薙はアホほど
人を燃やす
草薙はアホほど
無式を使う
めっちゃ　腹立つ
めっちゃ　腹立つ
お前　少しは手加減せーや

「天井こげてんのバレたら終わりや…」
「うわっ！　知らんうちにこんなとこ燃えてるー!!」

5ヵ月遅れの、伏見涼さんへの誕生日プレゼントです。

●PN／七枷庵（和歌山県）

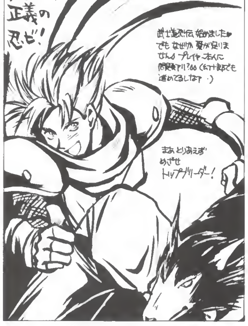
編：今回一番の競争率だった『ああエキセントリック少年ボーイ』の替え歌は、七枷さんのものに決定！　庵の大阪弁が妙〜にハマっててグウ！

一度声優の安井さんに、感情こめて（←ポイント）歌っていただきたい替え歌ですな。

しかし、空振りするつもりないのに琴月が相手の目の前で止まっちゃった時って、確かに気まずいよね。それに、



●PN／鷹見梁来（埼玉県）
季節の変わり目は風邪ひきやすいからね。かくいうオイラもばっちり菌の侵略をゆるしちまったよ。



●PN／河見恵（東京都）
強く激しいガルとか幻十郎はいいけど、ナコルルだったらすごいかも（笑）。実際ありうるけどね。

愛すべきゲームたち

真サム&ナコルルがネオジオへの案内人

『真サムライスピリッツ』こそ、私が初めて本格的に遊んだ格闘ゲームである。あとで知ったことだが、このゲームはシステムがたいへん複雑で、多くのゲーマーを悩ませたそうだが、私はこのゲームから格闘ゲームの世界に入ったので、そんなことを苦にする暇もなく、毎日友人宅のネオジオで対戦をいそしんだのだ。

何しろ一つでも多くのシステムが使えるようになれば、どんどん闘いの幅が広がるというのが楽しかった。

当時スーパーファミコンしかゲームを知らなかった私は、真サムの明瞭な発声、滑らかな動き、ド派手なグラフィック、細やかな演出、美しい音楽のゲームが家庭で遊べることに感動していた。

友人たちとの数百回に及ぶ対戦を経て、さまざまな技術を身につけた私は、ゲーセンにいくようになった。その頃、真サムは下火であったが、一台だけ対戦台があり、そこで初めて私は見知らぬ人との対戦に勝利した。それもまた、感動であった。

また、一人で遊ぶ時も、格闘ゲームとは思えない奥深いストーリーに、私は次第に引きこまれていった。

そして、私が初めてゲーセンでスタッフロールを見たゲームも、真サムライスピリッツだったのだ。

このゲームやりたさにネオジオCDを買ったのは正解であったと私は昔を振り返る。

このゲームにナコルルをはじめ、魅力的なキャラクターたちがいたから、このゲームをやり続けることができた。

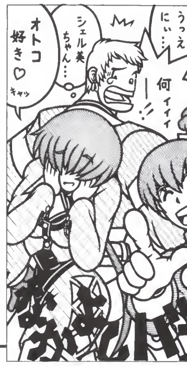
そう、ナコルルが私のネオジオゲームへの案内人だったのだ。

★PN／よしくん（神奈川県）

編：真サムも意見が大きく分かれるネオジオゲームの一つだよね。武器破壊技や前・後転などの特殊なシステムが加わったり、ぬいぐるみ変化があったりと、色々と楽しめた反面、ゲームの難易度もアップしたのは周知の事実！　中でもラスボス・ミヅキの強さは語り草になっている（?）わけだし。まあ、色々と意見がいわれているってことは、それだけ人気があったってことなんだろうね。

高3の時、文化祭のステージで尻どころか前を出した僕はチャンプに勝てますか？　もちろんその後は3日間の停学でした。イエーイ。●PN＝部長アキヤマ（東京都）／さぁ今度は町中でそれをやるのだ！　できれば新宿の交差点あたりがいいぞ！　目の前に交番があったらもう最高♡　ところで、ガールズフリーク2冊もお買い上げいただき、ありがとう～。2号目もよろぴく♡（編）

あんな勢いで舌を出しつつ走ってきて直前で止められたら、実際に攻撃受けるよりもダメージでかいと思うぞ。
　そういえば、今回採用したお二方はお友達同士だったんですね。すごい偶然だ。
　ところで、最近ネタが片寄ってきちゃってるので、もっといろんなキャラの替え歌が見たいぞ。ニューフェイスチームや真吾などの新キャラなんて狙い目。もちろんキャラについてだけでなく、ネオジオゲームに寄せる思いを替え歌にしてもいいぞ。
　元にする歌はできるだけみんなが知っている歌にしようね！



●PN／ロバやんZ（高知県）
男好きかよ、まいったな（笑）。悲しそうな、社の「何ィィィー!!」がなんかいい感じっす♡



●渡辺博さん（福岡県）
龍虎ファミリーだ！　ユリは何をうらやましがってるのかな？　気になるっチ！



●PN／丑三酉丸（奈良県）
シクルゥとママハハ。両方ともいつも連れ歩いてたらナコルルは無敵な気がするのう。



●PN／暴走兄弟小惊&ピカチュッ（東京都）
弟との合作とは仲がいいんだね♡　でもイラストのお題は『けんか』。



●PN／一文字渋丸（東京都）
日本チームのEDはベニーファンにとっちゃ複雑だよね。強くなるのはいいけど、う～ん。



●PN／森本レオナ（大阪府）
なんか厳しい表情をした京ちゃんだのう。そのなんともいえん表情がええのう。

ED見てないし



真吾…、そいつは禁句だよ（笑）。まったく命知らずなんだから♡　っていうか、KOFの住人は年を取らないから君だって来年もそのままなんだけどね、きっと。フフフ…。

●PN／都氏さとみ（富山県）

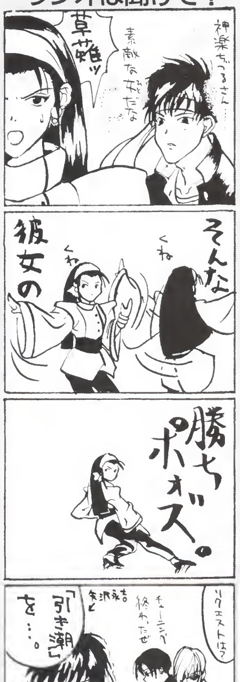
お兄ちゃんといっしょ



社会的に抹殺されてしまうほど恥ずかしい秘密があるのか、火月！　そいつは是非教えてもらわないとねぇ？　なんちて♡　しかし兄貴実の弟にそこまでするとは…、さすがです！

●PN／羅城水月斎（東京都）

ラジオは聞けて？



ちづるは今年も元気に踊ってるもんね。100年の恋も一瞬でさめる踊り、ってか？　真吾が涙しちゃう気持ちも分かるよ。しかしあれってなんの踊りなんだろ…。

★PN／仲山尚子（奈良県）

おとこまえ…？



…っていうかなぜ『かずお』なの？　しかもなぜにジャンプ弱キックなんでしょう。どうせ名前キックにするなら例の『よっ！』の方が男前って気がするなぁ（笑）。

●PN／椎崎有馬（東京都）

暴走庵が葵花を2発目で止めてスキを軽減させた時、少なくとも俺が使う庵よりは冷静なのだということを痛感し、ショックだった。●PN＝名称未定一号（宮城県）／ありゃ、暴走してるフリして、実はめちゃめちゃ冷静だったのね♥彼。っていうか名称未定一号くんの方が暴走してるんでしょーか？（編）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！　みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

強すぎる"隠しキャラ"対戦する気もなくなるよ

ついに待望のKOF'97が近所のゲーセンに登場した日、さっそくプレイしようと対戦台に向かいました。しかし、乱入しようとした時、コインを持った手が止まってしまいました。

相手のチームは変な庵とレオナ、そして炎が使えるクリスだったのです。そして台をよく見れば、大きな張り紙が…『隠しキャラ使用法―』。

ショックでした。楽しみにしていた中ボスをいきなり見せられ、バンドチームの正体も明かされてしまったのですから。さらにそいつらの強いこと。特に庵のラッシュには手も足も出ませんでした。

その後どこの店にいってもみんな隠しキャラを使っていて練習できませんでした。

なぜMVSで隠しキャラを使えるようにしたのですか？　バランスも何もないじゃないですか。最近は女性ファンも増え、'97からやりはじめようとしている人も多いと思います。なのに、これではとても乱入したりする気にはなれないと思います（実際、うちの姉もやりたがっていたけど、あきらめました）。

せっかく今年は大好きなマリーさんや山崎アニキ、ビリーがいるのに…真吾も特訓してバリバリ対戦しようとしてたのに…。やる気がなくなりました。

とにかく隠しキャラ（強キャラ）がMVSで使えるというのは納得できません。反論もあると思いますが、とりあえず自分が思ったことを書かせていただきました。

★PN／山崎竜一（神奈川県）

編：ゲームバランス崩してるほどの強キャラは"隠し"でもそうじゃなくても敵にまわしたくないものさ。'95時代のルガールや柴舟を思い出すよ、ホント。

でも「CD版のみ使用可」とかにしたら、またロムユーザーが怒っちゃうだろうし…。

そういや隠しキャラ使用禁止台を置いてるゲーセンがあるみたいだけど、そういう店を探して練習する、ってのはどお？　ちょっとやりこんでる人の使う暴走庵なんかにゃ、太刀打ちできないもんねぇ。

カムバック龍虎ステージ　ステージに特徴ある演出を！

KOF'97が発売され、がっかりしたことがあります。それは、各ステージに特徴がないことです。みなさんはKOF'95の龍虎ステージを覚えていますか!?

そう、狭い闘技場から段々と広くなっていく、あのステージです。私はあのステージが大好きで、対戦の時もわざわざリョウを入れて乱入していたほどでした。

KOF'96の時も龍虎ステージのような特殊ステージがあるか!?　と期待したのですが、ありませんでした。

そしてKOF'97で「今年こそ！」と思ったのですが、ダメみたいですし…。

KOF'95の龍虎ステージのような特殊ステージを作って欲しいです。例えば10秒単位で足場が狭くなる、といった龍虎ステージと逆パターンの闘技場とか。

来年に期待します。SNKさん!!

●PN／パープル冴子（埼玉県）

編：龍虎ステージか、ちょっぴり懐かしいな。なかなかいい演出だったよね、あれ。'97のステージには確かにそういう意味での演出はないけど、背景の書きこみは結構凝ってると思うぞ。

ただ、書きこみが細かいステージほど、なんつーか…処理落ちも激しい気がするんですけど、ご愛嬌でしょーか？　ちなみに、この現象は編集部ゲーマー陣の間で"地形効果"と呼ばれていたぞ。南無～。

プリクラ嫌いだけどネオプリならやるぜ！

バンザイ！　KOFのネオプリができたぜ！　プリクラ嫌いな俺も、これから積極的にシール作りに励めそうだ！

でも、俺の想像していたフレームは…京に燃やされ、庵に食われ、庵とともに笑い、ラルフに馬乗りされ、チンと酒を飲み、ケンスウと肉まんを食い、ハイデルンにストームブリンガーを食らうものだったが…ダメ？

●PN／くたくた（京都府）

編：プリクラ嫌いの女子をもあっさりとゲットしてしまうSNKキャラたちの力！

これもまたネオジオの魅力なり。喜ばしい限りだ。



●PN／はるCHAN（岡山県）
確かになぜにナス嫌いなのかな？　しかし、もし社が正月にナスビの夢見たら悪い夢になるのかな？



●PN／若葉慎吾（愛知県）
ガル×鈴音か。この2人もなかなかほのぼのなカップリングだね。とりあえず受験がんばれ！



●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
なかなかおもしろいとりあわせとおもったら何気にハチマキーズなのね。なるほど。



●PN／忍迅ぽこぺん（埼玉県）
マフラーなくなってスッキリというより、ちと寂しいよね。なんか忍者らしくないって気も…。



●PN／門井絢介（千葉県）
そうだよね。家庭用も出たし、これから家で練習積んでゲーセンでもがんばるのじゃ！



●PN／小松辰吉（東京都）
ラジオドラマに出たはいいけど、山崎大変なことになっちまったよな、うーん。まいった。

よろず質問＆要望コーナー

KOF'97に出てくる矢吹真吾の彼女とは、一体どのような性格の人なのですか？　教えて下さい。
●PN／負けられないんだよー！（栃木県）

どうやら、彼女だと思っているのは真吾だけみたいで、彼女の方はな～んとも思ってないみたいですよ。
（SNK宣伝部）

§§§§§§§§§§§§§§

ネオプリでKOF以外のゲームのフレームを出す予定はないのでしょうか？　あと、4種類のフレームを自由に選べるようにしてほしいです。
●PN／鳳凌葵（千葉県）

今のところは特に予定はないんですが、皆さんからのご要望が多ければ当社としても検討したいと思います。
（SNK宣伝部）

§§§§§§§§§§§§§§

今まで、KOF、サムスピなどがラジオドラマ化したじゃないですか。ということは餓狼がラジオドラマ化してもおかしくありませんよね！　ぜひ、餓狼をラジオドラマ化してください！　ファンは待ち望んでますよ。おねがいします！
●PN／海野海月（千葉県）

今後SNKから餓狼シリーズの新作が出たらありえない話ではないですね。
（サイトロン＆アート）

餓狼に限らず新作タイトルはぜひラジオドラマ化したいですね。
（SNK宣伝部）

§§§§§§§§§§§§§§

矢吹真吾で朧車を出したら、なんと頭から着地しました。それも一回だけ…。あれはかくれ追加攻撃みたいなものなのでしょうか？　やり方などがあったら教えて下さい。
●PN／すき焼半人前（京都府）

隠し攻撃とかではなくてランダムに出るんですよ。
（SNK宣伝部）



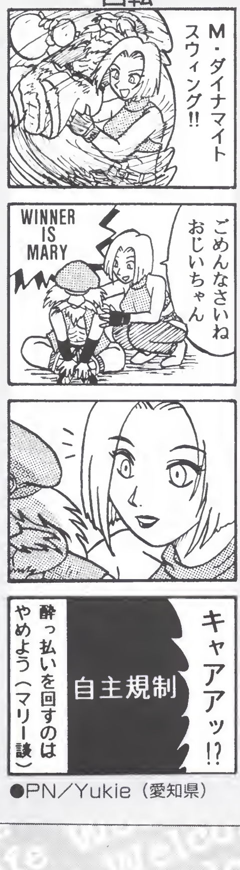
●PN／弥生由梨（神奈川県）
対オロチの時の巫女衣装はなかなかグーですのう。これってやっぱり何かの儀式用なのかな？



●PN／羅城水月斎（東京都）
クールにとかいいつつ、闘いっぷりは熱いんだよね、真吾ってば。まあそこがいいんだけどね。

三種の神器チームのEDを見る限り、KOFシリーズは終わったかのように思えるが、カネヅルのKOFをSNKが終わらせるワケはない！　というわけで、三種の神器とオロチの確執を描いた〝オロチ編〟は今作で終わり、次回からはユリとMr.BIGの確執に迫った〝よゆうっち編〟がはじまると見た！　●PN＝よゆうっス！（栃木県）／次回からどういうストーリーになるかはまだ不明。分かり次第お知らせするぞ。（編）

回転



そりゃ確かにヤバイわな。まあ酔っぱらいでなくても年よりまわしちゃうのは別の意味でやばくねぇ？　なんにしてもお年寄りは大切にね♡

●PN／Yukie（愛知県）

新しい師匠



それでいいのか真吾～！　君は草薙さんに憧れてたんじゃなかったのか!?　まあ、クリスに頼めばオロチの力授けてもらえるかもしれないし（笑）。

●PN／火鷹萌（静岡県）

短気



幻十郎捨て身のつっこみかい。まあ、鈴音の格好で女だったってのはいいとしても、お蝶さんのあの格好で男だったらイヤンですな。

●PN／綺染らんる（宮城県）

赤貧の弱み



ううっ、悲しすぎる…。知らなきゃ答えらんないもんな。でもこれって試したことないけど本当にウニの味するの？　誰か試したことあったら教えてくれい！

●PN／春日真（大阪府）

裏クリスの超必を見て、「ビックバンタックルだ!!」と叫んだスポーツチーム使いは多いハズだ。●PN＝死神デスサイズ（福岡県）／招待状を取りあげた時にブライアン・バトラーからラーニングしたんだろーか？
ところで、「ラッキー・グローバーはヘルバウンドを出す時に「ヘルバウンド！」とはいってなかった」というネタがY.S.NAVYくんからきてたんだが…。ラッキーな奴の正体は未だ謎。（編）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

オロチの予告！ジョー禁断の秘技発動!?

KOF'97のラスボスは開幕時の台詞が「衣を破り、ジョーは舞う」といっているように聞こえる。これは近い未来、ジョーがトランクスを破るほど気合いを入れて爆裂ハリケーンタイガーカカトを出すのを暗示しているのか？
そんなことしたら一発で退場ですね。
★PN／ゴエニットズ（東京都）

編：やったら即会場追い出されるよな。そんでもって、格闘界では伝説の人物に…。なったら困るのでジョーにはあまり気合いを入れんでもらいましょう（笑）。空耳の点数は87点でどうっスか？

脱衣廃止に反対!! ちづるの隠された意思!?

ちづるオネエサマの『穿つ』っていうボイスが「脱がす」って聞こえます（笑）。さすがオネエサマ。
●PN／石大根（広島県）

編：ちづるは実は脱衣格闘大会でも開きたかったのか？ 女の子の脱衣は大いに結構だけど、男性陣は…。キャラ限定で一部ファンが喜びそうだけどどっちにしろ違うジャンルのゲームになりそう（笑）。空耳度は72点進呈しようぞ！

ハイプリエステスは飲酒取締役員!?

マジドロIIIのハイプリエステスの「優秀ざます」という台詞が「飲酒ざます」と聞こえます。これは酒を時々飲む私（15歳）への台詞…？
●PN／草薙若葉（和歌山県）

編：その年で飲酒はダメざます！ お酒は20歳になってからざますよ。とりあえず空耳度は54点ざますぅ～。

風邪気味の真吾！試合中に鼻水が…

KOF'97の矢吹真吾の挑発は、「えっと鼻紙は…」といいながらポケットティッシュを取り出しているように見えます。
●PN／GAG（大分県）

編：試合中に鼻かんでどうするんだよ、真吾。負けちゃうって…。でも相手にしたらなかなか屈辱だよな、いきなりそんなことされたんじゃ。67点進呈しちゃうぞ！

空耳Q&A

KOF'97で神楽ちづるの超必殺技『零技の礎』の時の台詞が「オロチなら、群馬！」と聞こえます。
群馬県にオロチがいるのでしょうか？ それともオロチの名前とか（笑）。
本当は何ていっているんでしょうか？
●PN／春つつみ（宮城県）

編：なぜに群馬!? それは春つつみさんが宮城県の方だからでしょうか？
まあ北海道に理想の独立国家を作ろうとした人だっているんだから、オロチが群馬を根城にしてたり、群馬という名前を名乗っていても何の不思議もないけどね（笑）。
でもって実際ちづるさんは何ていっているかというと、「その力、封じます！」でございます。



●PN／さかくら弥月（大阪府）
確かに庵と京の声って、年々低くなってるんだけど、さらに庵は年々、リキ入ってきてるような…。



●PN／スイカ（滋賀県）
そういやおやじさんって'95のあとどこいっちゃったんでしょうね。もう一回出てきて欲しいよな。



●PN／蒼月萌実（福岡県）
なかなか大人っぽいクリスくん！ でも、はにかんだような表情が少年っぽくていいね！



●PN／三色むい（福岡県）
家族でお風呂タイム！ キムっちってすごく家族大切にしてそうだよな。

怪談 ケケケ…

思わぬところでクラウザー様の曲が…

私はSS版のKOF'95と'96を持っていました。その日は'95をしていたのですが、何を思ったか急に'96がしたくなり、とりあえず画面をポーズしました。
その後、'96を持ってきた私は、画面をポーズしたままだったのを忘れて、そのままSSのフタを開け、'95と'96を入れ換えてしまったのです（その間、約5秒ぐらい）。画面を見ると、まだ'95の画面でした。と!! その時!!
画面が真っ黒になり、機械が勝手に動き出したかと思うと!!!
『チャ～ラ～リ～チャラチャラッチャ～♪』
なななんと!! クラウザー様の曲がぁぁぁ!! しかもSS版の'96はアレンジサウンドだったので、後ろにブキミなコーラスまでついて…。
でも、逆に笑えました。…ケケケ…。
★PN／あぽりん（広島県）

編：最初の画面に戻るだけのはずが…。本体を壊す恐れもあるから、ソフトの出し入れには気をつけようね。

勝手に闘うテリーと踊る龍虎チームの怪!?

この間、CD版のKOF'96をやっていた時のことです。
テリーでプレイしていたら、何も入力してないのにいきなり技が出て、そのまま制御不能になってしまい、CPUの龍虎チームは戦闘放棄して踊り出し、もう何が何だか…。
それ以来、ネオジオCDを起動させるのが怖い私です。
●PN／桜餅（千葉県）

編：本体壊れてんじゃない!? 修理に出した方がいいぞ…。

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書（便箋でOK）を書きます。例：「『ネオフリアンソロジー♡』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」。ただ、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれない。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5㎝×ヨコ7㎝のものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

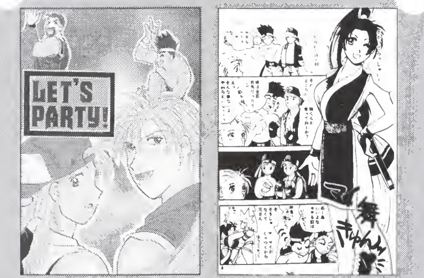
あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

SPIRAL TOWN



●KOF'97本。オールキャラのギャク本。／B5／オフ／34P／450円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒018-52　秋田県鹿角市花輪字下花輪167　山崎純子（発行：MONO-VISION）

LET'S PARTY!



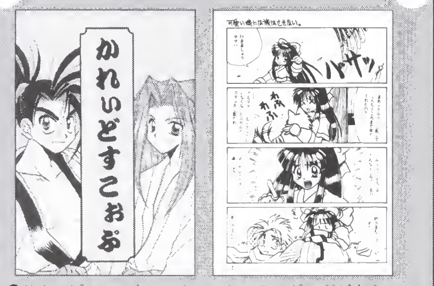
●ほぼオールキャラのRBS本。／B5／オフ／32P／500円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒004　北海道札幌市厚別区大谷地東5-9-15　コーポ高田A101　牧野さちこ（発行：NGL）

絆



●風間兄弟の本。抜け忍の火月を追う蒼月のシリアスがメインです！／B5／オフ／44P／550円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒431-31　静岡県浜松市大瀬町2261　斉藤方「ZEP.」（発行：Zephyr）

かれぃどすこぉぷ



●サムスピのRPG本！　オールキャラでギャグが中心！／B5／オフ／44P／550円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒441　愛知県豊橋市柱九番町49-1　山本早苗（発行：はやねはやおき）

HAPPY GO LUCKY



●RBSとKOF'97のビリー近辺のギャグ本！　女性向けの内容かも…。／B5／オフ／44P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒339　埼玉県岩槻市加倉4-7-1　山田泰子（発行：PincoPincoPinco）

FREE TIME



●KOF'97のギャグ本！　一応オールキャラということです！／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒257　神奈川県秦野市南矢名1-5-5-103　坂本いづみ（発行：KOTEMARI）

本格キムチの素



●キムFANによるキムFANのためのキムFAN本。／B5／オフ／52P／500円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒433　静岡県浜松市小豆餅4-3-7　板尾智恵（発行：キムチSPECIAL）

With You



●夏休みがテーマという庵×京本！　小さい京が生意気でナイスです！／B5／オフ／64P／700円無記名小為替＋50円切手＋270円切手＋宛名シール／〒324　栃木県大田原市加冶屋83-313　川俣千春（発行：那須富士見本舗）

フェニックス ハネムーン



●拳崇×アテナの本！　ほのぼのでラブラブな2人が可愛いです♡／A5／オフ／52P／400円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒277　千葉県柏市布施1090-7　瀬尾方　中江いぶき（発行：ケンスウ♡アテナ向上委員会）

オープンテラス

武士道烈伝で右京がレベルアップした時の絵を見ると、「どうも、むしろ逆にパワーダウンしたんじゃねえか？」って不安になるのは私だけでしょうか？★PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／レベルアップした途端に「ゲフッゴフッ」なんていわれちゃなぁ…。おまけに、立ち止まると咳こむしなぁ…（ネオジオ版には入ってないけど）。でも実はサムライシリーズ皆勤賞なのよね、彼。実は意外と健康!?（編）

覇王丸が"半陽"で色が"半陰"でしょ。"陽"と"陰"でしかも"半"ということは、2人は合体して新たな生命体として登場！ なんてこともありうるかも？ 考えすぎでしょうか？●PN＝Pの食卓（東京都）／阿号と吽号をくっつけて阿吽号を作ったSNKさんですからねぇ、それくらいやってもおかしくないかも。…っていうかキミするどいよ。（編）

文通＆募集コーナー

●文通（イラ交）してくださる方、一緒にゲーセンにいってくださる方、お友達になりましょう！ ジャンルは問いませんが、庵FANまたは忍者が好きな人だと嬉しいです（あとビリー♡）。もし人数が集まったらサークル作ったり、みんなでゲーセンいったりしたいです。年齢性別不問。できれば学生でない方、よろしく♡ 20歳・女。
〒601 京都府京都市南区東九条南烏丸町35－6－2－563 平田綾子

●KOF'97のニューフェイスチームに激LOVE♡な人、私と文通しましょう。イラ交してくれる方もOKです。年齢性別不問。切手不要。14歳・女。
〒709－07 岡山県赤磐郡熊山町沢原1－1－0－2 小竹舞

●KOFが大好きって方、私と文通してください。シェルミー、テリー、ユリちゃんLOVEって方大歓迎♡ ドヘタくそな絵ですが、イラ交もOKです。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。14歳・女。
〒018－23 秋田県山本郡山本町森岳字町尻10－3 板橋真紀

●格ゲーな好きな方、僕と文通しましょう。なるべく同県で、同じ年齢の人がいいです。家が近ければ、一緒にゲーセンにいきましょう。返事は書きますので。15歳・男。
〒675 兵庫県加古川市加古川町南備後175－3 中西謙

●SNKのゲームの中でもとくにKOFが好きで、イベントやゲーセンに一緒にいってくれる方、お手紙ください。文通もOK。本命は庵、社、京です。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。20歳・女。
〒176 東京都練馬区貫井1－35－19 メゾンF・T203号 箕輪綾美

●ゲームが好きで、一緒にゲーセンやイベントにいってくださる方を募集しています。年齢性別不問。22歳・女。
〒699－07 島根県簸川郡大社町大字宇竜86 田中加代子

●KOF拳崇のアンケート回答者様募集！ 答えてもいいよという方はお手紙ください！ 切手不要。KOFの拳崇が好きじゃなくても、KOFが好きな人ならOKです。文通＆イラ交相手も募集してます。拳崇、社が好きな人だったらすごく嬉しいです！ よろしくお願いします。
〒134 東京都江戸川区臨海町1－3－5－202 江刺家里美

●KOFが好きで、特に京、庵、ロバート、テリー、ビリー、真吾などが好きな人で、短期間文通したい人を募集します。初回のみ80円切手同封で、必ず文通回数を書いてください。お手紙待ってます。17歳・男。
〒251 神奈川県藤沢市鵠沼松が岡4－7－13 渡辺淳一

●とにかくテリー♡マリーが好きでたまらない方！ 私とお友達になってください!! 文通、イラ交できると嬉しいです。できれば中2以上の方希望。性別不問。もちろん切手も不要です!! ので、どうぞよろしくお願いします。あと、同人知ってる方だと嬉しいです（もちろん知らなくても大歓迎）♡ 13歳・女。
〒853 長崎県福江市上大津町86－3 森聡美

●執筆者様募集!! RBSでビリー・カーン本を作るにあたって、執筆者様を募集しています。詳しくは80円切手同封で。
〒463 愛知県名古屋市守山区吉根松洞3254－127 岩田優子

●とにかくサムスピに愛のある人、文通しましょう♡ 同人してるとなおOK！ 好きなキャラは、風間兄弟、閑丸、ナコルル。年齢不問。お待ちしてマス。20歳・女。
〒389－06 長野県埴科郡坂城町中之条803 町田里美

●SNKの格闘ゲームに超ハマってて、キム、京、マリーが大好きな人（KOF'97でもRB、RBS、何でもOK）、大募集してます。文通しましょう。年齢性別不問。返事100％です！ 14歳・男。
〒358 埼玉県入間市仏子769－2－405 川俣裕幸

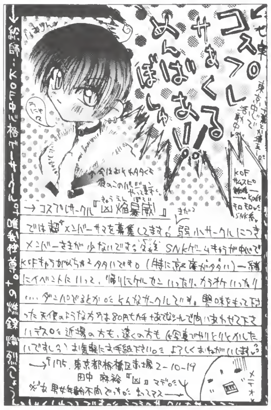
●お友達募集。餓狼、KOF、サムスピなどの格ゲー、特に幻十郎、ギース、ビリー、山崎、etcが好きな方、お手紙ください。イラ交OKです。初回のみ80円切手同封でお願いします。14歳・女。
〒302－01 茨城県北相馬郡守谷町みずき野1－8－2 樋口麻帆

●キャラクター人気投票をします。ジャンルは自由。できるだけ多くの人に答えてもらいたいです。『ネオジオ部門』『PS、SS部門』『アニメ、マンガ部門』の3部門に分けられます。男女3名、タイトル、部門を明記してください。ハガキでOK！ 1枚に全部門書いてもOK。締切りはNF1月号発売まで。発表はペーパーにて。ペーパーを欲しい方は、80円切手を貼った返信用封筒を同封してお問い合わせください。
〒514－01 三重県津市栗真町屋町720 坂野由香

●お友達募集！ サムスピシリーズが好きな方、私と文通＆イラ交してください。文通だけでもOKです。あと、一緒にコスプレをしてくださる方も募集中です。特にナコ、リム、閑丸、蒼月、火月が好きな方だと嬉しいです。武士道烈伝の鈴音も好きな方ならもっと嬉しいです。初回のみ80円切手同封で。16歳・女。
〒373 群馬県太田市下浜田町19－27 浦埜宏絵

●サムスピ、KOF、餓狼にはまりまくっている人、文通してください。特にナコルル、リムルル、右京、ロバート、庵が大好きな方歓迎。SNKのゲームにはかなり詳しいので、他のキャラが好きな人でもOK！ 近くの人は一緒にゲーセンやイベントにいこう！ 年齢性別不問。返事確実です。19歳・男。
〒981－31 宮城県仙台市泉区向陽台3－3－21 藤崎正彦

●相方さん探してます。イベントの売り子、コスプレ、ゲーセンなど、ご一緒してくださる方!! 求めてます（切実）♡ 友達にもなって。私はニューフェイスチームひいきしてます♡ 18歳以上の方で。21歳・女。
〒819 福岡県福岡市西区石丸4－4－31－803 古城恵













売買＆交換コーナー

●買い／CD版『天サム』を2～4千円で。安価優先。美品希望。希望価格と支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡を。
〒376 群馬県桐生市川内町5－62－1 根岸浩二

●売り／ROM版『KOF'96』を1万5千円位で。ハガキでご連絡を。
〒136 東京都江東区北砂3－17－19 高瀬慎司

●交換／私のCD版『ニンジャマスターズ』『神凰拳』と、あなたのCD版『ブレイカーズ』を。また、CD版『パルスター』もつけてくだされば、CD版『マジドロ2』＋αもおつけします。ハガキでご連絡ください。
〒921 石川県金沢市額乙丸町二249－2 中井省吾

●買い／NF'97年1月号を。ポスターはなくても結構です。80円切手同封で連絡ください!!
〒573 大阪府枚方市磯島元町8－1 西川亜希

●売り／ROM版『ダンクドリーム』『FHD』『ダブルドラゴン』『トップハンター』『風雲黙示録』（すべて箱説あり）を。希望価格と支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。高価優先。まとめてでもバラでも可。
〒435 静岡県浜松市安松町17－12 柿沢鉄兵

●交換／僕のPS版『KOF'95』『KOF'96』の2本セットと、あなたのNGCD版『RBSP』またはNGCD版『KOF'96』を（RBSP優先）。交換方法を書いて、ハガキでご連絡ください。
〒151 東京都渋谷区代々木3－19－2－504 中村裕介

●買い／ネオジオCDZ本体を、1万5千円で。なるべく美品希望。支払い方法は代金着払いで。往復ハガキでご連絡ください。
〒820－03 福岡県嘉穂郡嘉穂町大字牛隈1－405－1 大久保明彦

●売り／『KOF'96』の便せんを作りました。庵と京のイラストです。B5、スカシの入ったうすピンクの紙に緑系グラデ刷。2種類各5枚ずつ、計10枚入り100円。1セット45g。希望数と送料分の切手、代金分の無記名小為替（切手でも可）を同封してご連絡ください。
〒193 東京都八王子市弐分方町780－7 佐藤朝子

●交換／私の『NF'97年10月号ポスター（色）』と、あなたの『NF'96年9月号ポスター（京＆レオナ）』を。こちらのポスターは超美品です。できれば美品希望。まずは往復ハガキか80円切手同封でご一報ください。
〒666－01 兵庫県川西市清和台東4－3－2 10棟201号室 左近千紘

●買い／ネオジオCD or CDZ本体一式を安価で。多少キズありでも、起動してプレイできればいいです。送料負担するので、送料こみの価格を書いてご連絡ください。
〒856 長崎県大村市岩松町893－1 一瀬健太郎

●売り／KOF'95のUFOキャッチャーぬいぐるみ、アテナと拳崇を2つセットで。高価優先。往復ハガキでご連絡ください。
〒501－61 岐阜県羽島郡柳津町宮東1－98 清水奈生美

●交換／私のROM版『RBSP』と、あなたのROM版『天サム』を。または、私のROM版『RBSP』＋1万円と、あなたのROM版『KOF'97』を。
〒565 大阪府吹田市長野東15－6 江藤文昭

●買い／NF VOL.1～'96年12月号（美品、ポスターつき）＆SNKサポーターズクラブ会報各種を安価で。80円切手同封でご連絡を。
〒781－01 高知県高知市仁井田1－546 安部裕美

●売り／武士道烈伝の便せんを。絵柄2種B5 10枚入、和紙に赤、緑インク刷り（コピーですがきれいです）。天草、時姫、鈴音、牛若姫を描いてます。100円の無記名小為替＋190円切手＋アテ名シールを同封してご連絡を。
〒089－13 北海道河西郡中札内村新札内南 高尾真由美

●交換／僕のROM版『KOF'96』と、あなたのROM版『RBSP』を。往復ハガキでご連絡を。
〒562 大阪府箕面市新稲4－1－19 芝村正太郎

●買い／ROM版『風雲STB』を5千円、ROM版『KOF'97』を1万5千円で。往復ハガキで連絡ください。風雲を売ってくれた人には、ROM版『餓狼3』をつけます。
〒350－12 埼玉県日高市下鹿山494高麗川団地2－5－504 新堀克栄

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !

投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入! 新コーナーも要チェック!!

【Welcome To PaoPao Cafe!】

〈パオパオカフェへようこそー!〉

〈ありがとうママパパ〉

・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集! 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈!

〈月を見るたび思い出す〉

・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集! 非常識な人がいて困った系の話でもOK! 人の在り方についてともに語り合いましょう! 採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま〜す!〉

・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね! 元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈!

〈勉強はお留守だぜ!〉

・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するおたよりを大募集! ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ! 採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉

・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集! 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK! 傑作には賞品を進呈。

また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの?」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ〜」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉

・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集! あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える! というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎! 採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉

・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう! 文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉

・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね! 採用者には賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉

・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう! ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね! もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈怪談、ケケケ…〉

・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK! 文字数は13字×40行程度。採用者1名に賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉

・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号(掲載しません)を明記して送ってね!

アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入してね!

〈文通&募集コーナー〉

・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎! いたずらは絶対にダメ!

〈売買&交換コーナー〉

・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド!

〈モノクロイラスト〉

・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁! 裏面には住所、氏名(PNも)を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈するぞ!

〈4コマまんが〉

・タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁! 裏に住所、氏名(PNも)を明記。タイトルも忘れずにね! 傑作には賞品を進呈!

〈オープンテラス(欄外コーナー)〉

・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ! ゲーム以外のネタでもOKよ! 傑作に賞品進呈。

【天晴】

・ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁! 写ってる人全員のPNを必ず書いてね。"天晴賞"には賞品を進呈。

【3パーセントの誘惑】

・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ〜ん♡

送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて折り曲がらないようにするのがベスト! "誘惑賞"には賞品進呈。

【クラブハウスコア】

・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介! 詳細は88Pだ。

【読者創作ストーリー】

・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルや登場キャラは、ネオジオならなんでもOK! 採用者には賞品を進呈。詳しくは98Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】

・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ! 詳細は82P。

【こんなゲームあったらいいな】

・あなたの考えた架空のゲームを募集! ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13文字×30行程度で説明してね。

【キャラクターランキング】

・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラなら誰でもOK! カラーイラストつきのハガキも待ってます♡

【格ゲー目安箱】

格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ!

これで、脱初心者ゲーマーだ!

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。

いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ〜!

まとめて送る時はコーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月月末です。

宛先

〒112　東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス

ネオプリの案内役がアテナじゃなくてシェルミーだったら…笑顔作った途端、「アハッ♡ なんて顔?」。…なんかイヤだ。●PN=かぶとがガニ〜(広島県)/うわっ、すげーイヤだ。(編)

新作ソフト発売予定リスト

10月23日現在

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆HYPER NEOGEO64						
侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
◆MVS						
ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	11月11日発売予定	48,000円	100%
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
パルスターブラスト	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
◆NEO·GEO						
ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	発売日未定	価格未定	100%
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
パルスターブラスト	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
◆NEO·GEOCD/CDZ						
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
パルスターブラスト	SNK	シューティング	—	発売日未定	価格未定	無回答
◆セガサターン						
ティンクルスタースプライツ	ADK	シューティング	—	12月18日発売予定	5,800円	100%
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	12月25日発売予定	5,800円/7,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	'98年春発売予定	価格未定	無回答
SNKファン-CD餓狼伝説編(仮)	SNK	バラエティ	—	発売日未定	価格未定	無回答
◆プレイステーション						
サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	SNK	格闘アクション	—	12月25日発売予定	5,800円	無回答
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	—	'97年冬発売予定	5,800円	85%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	'98年春発売予定	価格未定	無回答
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
SNKファン-CD餓狼伝説編(仮)	SNK	バラエティ	—	発売日未定	価格未定	無回答

●価格はすべて税別になっています。
尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※サターンの欄で価格が2つあるものの2つ目の価格は"お買い得セット"の値段です。

♥ユーザーの声♥

メタスラの続編を希望していた俺は、この『ショックトルーパーズ』にかなり期待している。

アクションシューティングが帰ってきた(ザウルスバンザイである)。使用できるキャラ8人もいるし、友達と2人で遊ぶとかなりあつくなるぞぉー!!

早く出ないかなぁ!! 家庭用は出してほしい。でもNEO・GEOのゲームはSNK以外のゲームは予約できないし(地元にあるゲームショップなど)、通信販売コーナーでSNKのゲーム以外の新作ソフトも予約できれば!!

…やっぱりムリ?

●三浦浩二さん(山口県)

ポスト『メタスラ』として、アクションシューティングファンの注目を浴びている『ショックトルーパーズ』ですが、なんと今月の11日に発売が決定しました(今回は間に合ったぞ)。

というわけで、ゲーセンにいったらもうやるしかないでしょう! 今すぐ小銭握りしめてゲーセンに直行!

ただ残念なお知らせがひとつ。ネオジオCD版の発売は中止になってしまったとのこと。悲しいなぁ。

カタナバトル大好きなので、『侍魂』も『月華の剣士』もどちらも楽しみです。

どちらも早く遊びたいんですけど、ゲーセンに出回るのって大体いつぐらいになるんでしょうか?

せめて年内には両方とも…。大丈夫ですよね?

●PN/黙示録の磁界王(静岡県)

今号を読めばお分かりと思いますが、侍魂、大変なことになってます。この期に及んでシステム大変更です。

ガードはボタンからレバーになるし、その他、細かいとこあげてったらキリがないくらい変わってます。もう編集部もパニクってます。おかげで一時期、11月中とウワサされてた発売は完全に伸びました。年内…、出るといいなぁ。

それと対照的なのが月華。現在かなり順調らしく、早ければ今月中、なんてウワサも。ま、ウワサはウワサですが。

こんなゲームあったらいいな

KOFを題材にした結婚恋愛シミュレーション、その名も『年貢の納め時よ、アーンディ♡』。

さまざまなイベントをこなしてパートナーとの親密度をあげ、無事に結婚できればゲームクリア。

もちろんライバルも存在し、パートナーをめぐって恋のバトルを繰りひろげる。もちろんバトルは実際にキャラを操作して闘うのだ!

最後に待ち構えているのはパートナー。物理攻撃で速攻ノックアウトするもよし、精神攻撃でジワジワとまいらせるもよし。とにかく相手を参らせればめでたく結婚!

主人公は舞ちゃんの他、ユリやマリー、ユキなど、KOFに出ている歴代の女の子キャラから選択可能。

舞ちゃんだったらやっぱりアンディを選ぶのが成功率高いけど、別にチャンを相手にもできる自由度の高さがウリ。

●PN/赤の魔術師(群馬県)

今回はSNK中村さんご結婚おめでとうございます新婚旅行オーストラリアですかおみやげよろしくね記念、ということで、まずはめでたい。

「年貢の納め時よ、アーンディ♡」ならぬ「年貢の納め時よ、アッキー♡」てな感じだが、あのKOFを題材にしていながらちゃんと結婚するのが素晴らしい。本編だと誰もいつまでたっても結婚しそうにないしね…。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵 便 は が き

112-□□

東京都文京区水道 2−13−12
SKビル202

(株) 芸文社
ネオジオフリーク編集部
12月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

氏名(フリガナ)	年齢　　歳 性別　男・女
住所 〒□□□-□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　）

ネオジオフリーク12月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pを御覧ください。

1. 今号で面白かった記事を３つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. 今号でつまらなかった記事を３つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　　　）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

天晴

秋ですなぁ。秋といえば焼き芋ですなぁ。焼き芋といえば、もう焼き芋屋さんが出てるんですわ。秋の夜長におイモでも食べながら天晴写真をゲットしようかなぁ♡

テリー&アンディ



●PN／テリー＝武道拳＆アンディ＝響飛鳥（神奈川県）
ボガード兄弟2人セットってマジ少ないよな。1人ずつなら結構見かけるけど…。やっぱり遠く離れてそれぞれに修行してるからめったに会えないんだよ、きっと！ なんちて♡

シェルミー



★PN／美和（東京都）
うお〜っっ！ 悩殺ポーズのオロチシェルミーじゃ！ 太ももが！ 大きく開いた胸が〜！ 『お姉様』って呼んでもよかですか!? つうことで、だれが何といおうが今月の天晴賞に決定じゃい♡

八神庵&矢吹真吾



●PN／庵＝TERA＆真吾＝BLUE（福岡県）
おや以前SNKライブツアー（福岡）で優勝したお2人じゃないですか！ たまには違うキャラをやってみようということで、京が庵になって庵が真吾に変身したとのこと！ なかなか似合っとりますぞ！

草薙京



●PN／藤真天（兵庫県）
はい、時々担当の気が向いた時に復活するようになった『今月の女京様』のコーナーでございます♡ 「女にしておくのはおしい！」と少年大好きの某編集が絶賛しておりました！ いかがっすか？

アンディ♡舞



●PN／アンディ＝AKI＆舞＝桜花雨竜（山口県）
『年貢の収め時』カップルだのう♡ 腕組まれて照れてるんだか、困ってるんだか微妙なアンディとニコニコ笑顔の舞ちゃんがいい味出してますな！ とりあえずお幸せに♡ なんちて（笑）。

ガルフォード



●PN／にゃにゃ（京都府）
ポリゴン版のガルフォードですな！ 確かに動きやすいカンジだけど、ますます忍者っぽくなくなってしまったような気がしないでもないんだよな（笑）。足元のパピィがカワイイ♡

私、凝ってます♡

さてさて、今月の凝ってますさんはPN／QP職人さんです。そのペンネームの通り今回のお題はキューピー人形を使ったコスプレ物だ！

1個60円のキューピー人形を使って、フェルトを縫ったり、ボンドで貼ったりして作ったそうです。う〜ん、カワイイ♡

作ってくれたキャラ数がこれまたすごい！ なんとサムライ&KOFシリーズのほとんどのキャラを作ってくれたのだ。紙面の都合で一部しか載せられないのがとても残念です。編集部内で楽しませていただきました♡ 特にアースクェイクは笑わせていただきました！

以上、今月はここまで！ 来月も皆の衆の楽しい投稿待ってるよん♡





3パーセントの誘惑

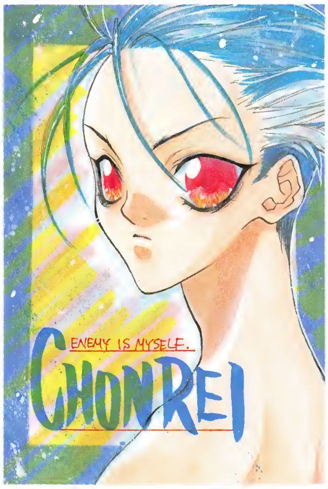


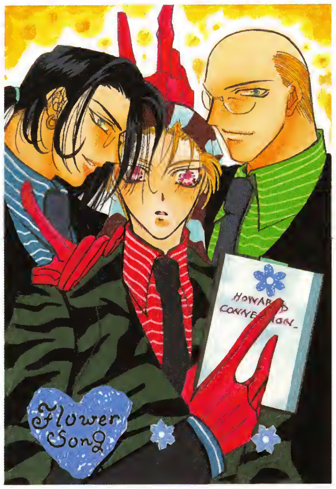
●PN／トミーへ＝KOU（広島県）
ショタコン心をくすぐられる閑丸くんですな♡ なんだかそのおっきな瞳に吸いこまれちゃいそうだね。ウフフ♡



●PN／白雪月花（滋賀県）
ニコニコ真吾ちゃん、かわいいの♡ しかしその山崎パンが超気になるぞー 食べたらおなか壊しそうだなぁ…。食べなくてもドリル入れられそう。

●PN／いかがわしいな（鹿児島県）
今月のキャラクターテキストは秦兄弟なので見ておくんなまし♡ しかも全ページカラーなのだ♡

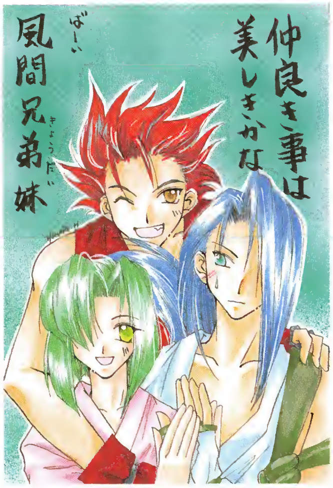




●PN／砂河せん（東京都）
秘書を引き連れてビリーちゃんどうしたの？ 色違いのシャツが派手ですな、ってもしやそれが制服だったら楽しいな（笑）。

●PN／立野いせな（愛知県）
目がイッちゃってます！ しかし暴走ってどうやったら止まるんだろう。倒すしか方法ないのかな？ う〜む。





●PN／日向誉（青森県）
なんか照れてる蒼月が珍しくていい感じ♡ 普段クールだけどちょっと意外なところで感情出しそうだよね、兄貴ってさ。



●PN／COCOON（富山県）
勝ちデモの庵の血って自分の？ 他人の？ 自分のだったら何か痛そうだよね。格好いいんだけどねぇ。

●PN／如月海（兵庫県）
初代のイメージのリムルルだそうで。彼女も色々衣装変わって大変だよね。今度は半ズボンで生足が…、ムフフ♡





●PN／黒沢さとる（北海道）
ニューフェイスの３人はスゲー人気あるよ！ 特にクリスは一部のお姉様に絶大な支持を受けていたりして（笑）。

●PN／針田待子（大阪府）
パンダカワイイっす♡ 拳崇くん日中親善の証にそのぬいぐるみ頂戴な♡ っていってもくれないだろうな。





●PN／咲見和華（大阪府）
漬物に例えるとはこれまた渋いっすな。他のキャラは結構難しそうだけど、庵ぴったりじゃん！ よしハヤらせようぜ！

●PN／波瀬彩（兵庫県）
あったかいイラストだね。すっごくナコルルらしい色調がグー！ やさしくてはかなげな雰囲気もいいカンジです♡





●PN／いりなみ葵（神奈川県）
秋ですね。紅葉見にいきたくなっちゃったよん！ なんか、さりげなくいるハングドマンがよいですな♡

●PN／綾木くろ（鹿児島県）
イエーイ！ 元気な京ちゃんじゃのう♡ 男の子は元気が１番じゃい！ ギザギザな歯も愛嬌あっていいカンジっス！





●PN／はるCHAN（岡山県）
若いっていいことだなぁ。おいらはそろそろコタツが恋しいなぁなんて思ってるのに（笑）。はぁ…。若さが欲しいよ～ん！



●PN／間ゲンゴロウ（東京都）
「バイバイ」なんて寂しいこといわないでよん、シクシク。とりあえずEDにいかない限りOKってことでどうかのう？ ダメ？



●PN／青名（北海道）
男前のクラークさんだぁ～♡ やっぱりグラサンしてる男はグラサン取っても格好よくなくっちゃね。うん、基本だよ。



今月の誘惑賞

★PN／九頭巳佳弥（大阪府）
うお～!! 色っぽいのう♡ 実は色ちゃんは見た目だけじゃなくて技も色っぽいものがあるのじゃ！ とりあえず楽しみにしてて欲しいにょろ！



●PN／ヒルノスミネ（大阪府）
足を見るに'96版アテナかな？ 確かに'96よかったよね。でもやっぱり今年の衣装でタイツなしが完璧かと…、失礼しました。



●PN／都氏さとみ（富山県）
残念ながらロード画面これじゃなかったです。でもこんなんだったら楽しいのにな（笑）。しかし、これってもしや脱皮してるの？

ボスキャラ列伝

格ゲー、アクション、シューティング…。あまたあるネオジオゲームに登場するボスキャラを紹介していくコーナー「ボスキャラ列伝」。
今回は『マネーアイドルエクスチェンジャー』のラスボス、「マイトディーラー」を紹介するぞ！

マイトディーラー ～マネーアイドルエクスチェンジャー

『落ちもの系パズルゲーム』では、攻撃ライン（ゲームによって違うが、普通、お邪魔アイテムなどが出現するパターンのこと）が意地悪なほど強いキャラといえる。
『エクスチェンジャー』では、お邪魔アイテムとして出現するコインの配置によってキャラの強さが決まるが、その配置がてんでバラバラのマイトディーラーはボスキャラに相応しい強さを持っている。
『マジドロIII』のラスボス、フォーチュンとは対照的に、文字通りゲーム中の最強キャラ（『マジドロIII』では攻撃ラインの意地悪さからタワーが最強）といえるだろう。

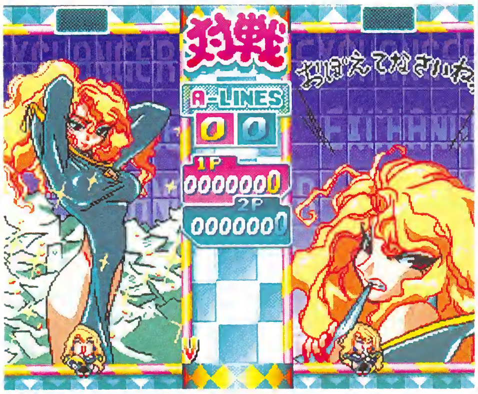


マイトディーラー

PROFILE

ステイタス：バンク・コンツェルン総帥
年齢：20歳
身長：175cm
体重：55kg
血液型：AB型
趣味：おしゃれ
好きな物：宝石類
嫌いな物：部下の失敗報告

勝っても負けても女王様なマイトディーラー。切れこみがスゴイ…



強さの証

検証1 攻撃力

連鎖時に相手に送る攻撃ライン数の計算式は全キャラ共通なので、攻撃力を検証するに当たっては、攻撃ラインの硬貨の配置が純粋に評価されることとなる。
そしてその配置は、全キャラ中最悪のイジワルさ。硬貨の消しにくさに加え、特殊アイテムが一切出現しないという念の入れようである。ただ、消しにくい硬貨配置ながら法則性はあり、それがマイトディーラーを攻略するうえでの救いとなっている。

検証2 防御力

このゲームはパズルゲームであるゆえ、残念ながら防御力を測定することは不可能である。

検証3 スピード

「防御力」と同じ理由で、スピードも測定不能。ただ、CPUのラスボスとして登場した時には、雷光のごときスピードで動く姿を見ることができる。

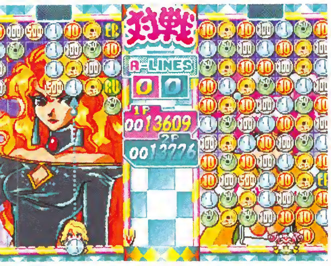
検証4 難易度

ゲーム全体にいえることだが、大連鎖を2回素早く決めれば倒すことができるため、熟練者がプレイすればあっさり倒すことができる。
しかし、連鎖を決める時にモタついてしまったり、連鎖を失敗してしまうと、素早い動きでアッという間に立ち直られてしまう。こうなると倒すのは非常に難しくなってしまう。

検証5 組織力

変身前、つまりマイトディーラーの正体は、バンク・コンツェルンの総帥。
変身後は、世界中の硬貨の絶滅という、よく分からない野望を持つ教団、マニー教団の教祖。優秀な部下もたくさん抱えている（ほとんどが女子高生だが）。表社会・裏社会のどちらでもトップに立つ権力者なのである。

最強キャラ対最弱キャラの闘い。ハッキリいってイジメです



総合評価

対人戦プレイで最初から使えるにもかかわらず、人が使うと尋常でない強さを発揮するマイトディーラー。使うとハッキリいって嫌われる。
CPUのボスとしても、クリアへの最後の砦と呼ぶに相応しい強さを持って、初心者の前に立ちふさがる。連鎖がキッチリできるようになるまではなかなか倒せないだろう。

ボスデータ評価表

攻撃力	防御力	スピード	難易度	組織力	総合
A	－	－	B	S	A

★ボスデータ評価表はS～Eの6段階で評価しており、Sに近いほど優秀です。評価できないものは－で表しています。評価は編集部調べです。

連鎖基本テクニック

連鎖中にもキャラを操作することができるこのゲームでは、仕かけを作って連鎖させる「自動連鎖」と、連鎖中に次の連鎖を作る「あとづけ連鎖」を組み合わせて使うことで、ものすごい大連鎖を作ることができる。

自動連鎖の作り方から説明しよう。画面右上の方に500円を置いておき、その左下に100円を4枚隣接させておく。その下に50円を、その左下に10円を…という具合に1円まで仕かけをつなげていく。そして1円から連鎖を始動させればOKだ。

次にあとづけ連鎖。こちらは、準備として1円、10円、100円を4枚縦に並べておく。そして、他の硬貨を両替している間に、準備しておいた4枚を拾って同種の硬貨にくっつけていくのを繰り返すというわけ。5円、50円、500円は、同種を2つくっつければ両替できるので、特に準備をしなくても簡単に連鎖させることができる。

両替してできた硬貨は、上の硬貨にくっつくまで（＝連鎖可能時間終了まで）拾うことができないので注意。必ず他の硬貨を拾いにいくように。

この2つを組み合わせると、自動連鎖中に次の自動連鎖の仕かけを作り、間のつなぎにあとづけ連鎖を使うことで、大連鎖が完成するというわけ。



自動連鎖はこんな仕かけを作る。次に消す硬貨の下に…



両替後の硬貨が出現するように調整する必要があるぞ



まず1円を5枚並べる。そして、これが消えている間に…



素早く10円を拾って5枚並べる。これで連鎖が成立するというわけ

マイトディーラー攻撃ラインパターン

一見デタラメな配置だが、法則はあるぞ。左から1、3、4、5、7列には1円、10円、100円しか出現せず、2、6列には5円、50円しか出現しないのだ。

それでも、同じ硬貨が縦に並んでいる場所はほとんどないため、まとめるのが難しく、強い配置といえる。

1円	5円	100円	1円	10円	50円	100円
100円	50円	1円	10円	100円	5円	1円
10円	5円	10円	100円	1円	50円	10円
1円	50円	100円	1円	10円	5円	100円
10円	5円	10円	100円	1円	50円	10円
1円	50円	100円	1円	10円	5円	100円
100円	5円	1円	10円	100円	50円	1円
10円	50円	10円	100円	1円	5円	10円

攻略!! マイトディーラーを倒せ!

最も確実にCPUのマイトディーラーを倒す方法は、5〜6連鎖を素早く決めて、間髪いれずに2〜3連鎖で追い打ちをするというパターンである（このゲームの連鎖数の数え方は、最初の1回を含まないことに注意。他のこの種のゲームでの2連鎖が、このゲームでの1連鎖なのだ）。

最初の5連鎖は自動連鎖を使うといい。画面内の硬貨をよく見て、連鎖に必要な硬貨が足りないようならば、すぐにレバー↓×2を入力してラインを引き出し、連鎖を組むのに充分な硬貨を用意しよう。そして、1円から500円へと続く自動連鎖を急いで組み上げて発動させる。発動したら、その間に次の連鎖の準備をしておかねばならない。

とはいっても、対CPU戦（対人戦にもいえることだけど）では画面内の硬貨の数が「1人で練習!」モードに比べて少ないので、大きい連鎖を作れるほどの硬貨が確保できない。そこで、5円と50円を掘り出す作業をしておくといい。この2種は2枚くっつけるだけで両替できるので、あとづけ連鎖でカンタンに消すことができる。

最初の自動連鎖が終わったら、掘り出しておいた5円と50円をあとづけ連鎖で消して2〜3連鎖させる。うまくいけば、ここでマイトディーラーを倒すことができるぞ。



500円が消えて5連鎖。これでマイトディーラーを追いこめる

素早くもう1度連鎖を発動させて、息の根を止めてやろう



隠しキャラ、ハニー出現!

かわいい美少女たちが登場するこのゲーム。実は1人で練習する時のみ、美少女たちよりもかわいい（?）ハニーを使うことができるのだ。

このハニー、その昔PCエンジンで発売された『はにいいんざすかい』というゲームの主人公なのだ。

使い方は簡単。「1人で練習!」のモードを選び、スタートボタンを押しながらAボタンを押してゲームをはじめるだけ。成功すると、コインを移動させるキャラクターがハニーになるのだ。



他のキャラと違い、背景にアップがないのが少し残念…

NEO·GEO　PS　SS

ネオジオ 家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。今月はなんと4ページ！ PS版『サムスピ天草降臨SP』とSS版『RB餓狼SP』を中心に紹介だ！

PS
プレイステーション

いよいよ発売日が決定した『サムライスピリッツ天草降臨』。はたしてどの辺が"スペシャル"なのか？ PS版オリジナル要素を大紹介だ！

サムライスピリッツ 天草降臨スペシャル

VSモードではチャムチャムも登場！ オプションももちろん充実！

チャムチャムと斬紅郎が使用可能

PS版ではなんとVSモードに限り、『真サムライスピリッツ』や『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』での人気キャラ、チャムチャムが登場！

しかもVSモードでは、さらに隠しキャラである斬紅郎も初めから使用可能なのだ。

SNK	
12月25日発売予定　5,800円	
格闘アクション	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	○
SS	○
SS拡張RAM対応	○
2人同時プレイ　VSモード　プラクティスモード	





もしかしてこれは新必殺技!? しかも武器飛ばしっぽいぞ



ちゃんと修羅・羅刹もアリ。違いはどうなる？



真サムと一緒？　チャムチャムの勝ちデモ



VSモードなら斬紅郎も最初から使えるのだ

豊富なオプションで初心者も安心！

オプション関連は、基本的にSS版と一緒。データロードの短縮関連では"デモカット"や、文字だけの選択画面にする"簡易キャラクター選択"がある。多少味気なくはなるが、少しでもロードを短くしたい人にはおすすめだ。

練習に便利な"コマンドリスト"、"プラクティスモード"もSS版に引き続き搭載。コマンドリストはゲーム中にいつでも技コマンドが一覧表になって出る機能で、なかなか便利。

プラクティスモードは練習台のキャラの行動パターンを

※画面写真は開発中のものです。

設定できる。CPUのアクションを立ち、座り、ジャンプの3種類から、またガード方法をノーガード、ガードしたままの状態、攻撃を受けたらガードする、の3種類からそれぞれ選べる。

またゲーム中の音量を好みに調節できる"ミュージックセレクト"、ボタン一つで必殺技が使用できる"LRコントロール"などもある。


右京の秘剣 ツバメ返し。相変わらず頼れるッス


そういえば、今回は初の兄妹対決が実現するんだねぇ



天草降臨ではタイムアタックを採用しているのだ。


ナコリム姉妹も健在。兄弟多いよね


人気キャラ、風間兄弟もこの天草降臨より登場。使えー！


数々の新システムも採用。一閃で一発逆転を狙え！

SS

セガサターン

ティンクルスタースプライツ

SS版の『スプライツ』はなんと、おまけディスクがついて2枚組での登場。最新ゲーム画面&エターナルボックスの画面も紹介だ！

サターン版オリジナル要素もますます充実！2枚組での登場だ！

SS版は、ゲームモードをサターンモードとアーケードモードの2つから選べる。サターンモードはSS版オリジナルモード、アーケードモードはネオジオ版を処理落ちまで（笑）忠実に再現したモードなのだ。

サターンモード

サターンモードではさまざまなマイナーチェンジがおこなわれている。以下はサターンモードでの主な変更点だ。

細かいバランスの見直し

爆風が出ている時の処理落ちを解消し、さらに爆風の中でもうっすらと自分の位置が分かるようになった。

また、キャラクターごとの対戦バランスも見直されている。

新キャラの追加

このモードでのみ、新キャラも登場。その名も美鈴キサラギ。ランの担任の先生で、変装（コスプレとも呼ぶ）が得意だ（変な先生…）。

デモの追加

CPU戦では、登場してくるキャラすべてに新規デモを追加。もちろんボイスつきなので、しゃべりまくる！

新ルールの追加

アイテムに「パワーコイン」を追加。これは、取るとため撃ちゲージがレベル一つ分増えるというもの。また、ラウンドが変わってもため撃ちゲージは持ち越される。

エターナルボックス

「ティンクルスター・エターナルボックス」とは、ネオジオCD版で好評だったイラストギャラリーの強化版のこと。ファンから送られてきたイラストの全掲載やキャラクター自己紹介、設定資料など、盛り沢山になっている。

ADK	
12月18日発売予定 5,800円	
対戦シューティング	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ サターンモード ティンクルスター・エターナルボックス	



ストーリーモードに先生乱入！



乱入には序盤にある条件を満たす必要があるらしいぞ



それにしても、目立ちたがりの先生ではある


描き下ろしイラストがいっぱい！


キミのイラストも（送ったなら）入ってるぞー！


このイラストはホームページ用の原画画像なのだ

※画面写真は開発中のものです。

SS
セガサターン

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

餓狼シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のSS版がついに登場。より迫力を増した狼たちの闘いを見届けろ！

SNK	
12月25日発売予定　5,800円	
拡張RAM同梱版　7,800円	
格闘アクション	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	○
2人同時プレイ プラクティスモード	

SS版では初めからギースが使用可能！恒例のオプションももちろん充実！

餓狼シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』がついにSSに登場。SS版ではなんと、ネオジオ版では隠しキャラであったギースが初めから使えるのだ。

アーケードモード

通常の対CPU戦モード。アーケードと同じ感覚で楽しむことができる。

VSモード

対人対戦モード。「簡易キャラクター選択」を採用して



最初からこの選択画面！　コマンドなしでOKッス


レイジングストームVSダブル烈風拳。同キャラ対戦もOK


「真のボスは私だ!!」「うるさい、ボスは私だ!!」



「いいかげん成仏しやがれ！」「フッ、甘いわ小僧！」


てなわけでテリーもビックリだ

続報！

マジカルドロップIII よくばり特大号

隠し情報満載！

すぺしゃる

隠しキャラ登場

●フォーチュン、タワー、ハーミット、テンペランス、ムーン、ハングドマン→おはなしモード「レベル：ふつう」以上でエンディングまでいく。

●ブラックピエロ→おはなしモード「レベル：ふつう」以上で、ノーコンティニューでブラックピエロと対戦する。

●ストレングスおやじ→すごろくモードでストレングス娘を使い、ストレングスおやじを倒すかクリアする。その後キャラ選択画面でストレングス娘に合わせ、LかRを押す（すごろくモードでは不可）。



すぺしゃるではブラックピエロも使用可能になるのだ！

高レベル「れんしゅう」

●おはなしモードの「れんしゅう」で、キャラ選択後、カード出現から回転し終わるまでの間にスタートを押すと、CPUのレベルが上がる。レベルはスタートを押す回数で変更可能。最高レベルはスタート×7（レベル8）だ。

ひたすらモードでもボイス

●ひたすらモード「用意、スタート！」の演出中、スタートを8回連打。

ネコやキャラのリアクション

●おはなしモードのエンディングのネコと、すごろくモードのエンディングに出てくるキャラは、コントロールパッドの入力に反応する。

拡大する謎のネコ

●ひたすらモードでフールを選択し、ゲーム中にポーズをかけた状態で、↑+△、→+○、↓+×、←+□と正確に入力する（タイミングはかなりシビア）。コマンド入力に成功するたびに、フールの声

データイースト	
発売中　5,800円（コンビニ専用）	
アクションパズル	
NG ROM	○
NG CD	×
PS	○
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ　スペシャルモード おまけモード	

※画面写真は開発中のものです。

いるので、スピーディな対戦が楽しめる。「ステージ選択」も可能だ。

オリジナルモード

ネオジオCD版で好評だった、対CPU戦にオリジナルイベント（チャンスファイト&乱入プレイヤー）を追加したモード。よりスリリングな闘いが楽しめるぞ。

プラクティスモード

SS版オリジナルの練習モード。「簡易キャラクター選択」を採用し、「ステージ選択」が可能。

このモードでは時間や体力に関係なく技の練習ができる。相手の体力ゲージが一定量減ると、自動的に満たんに戻る。

さらに、常に自分の体力ゲージは赤でパワーゲージが満たん（Pパワー状態）なので、超必殺技や潜在能力もいつでも使えるのだ（パワーゲージを使用すると、自動的に満たんに戻る）。

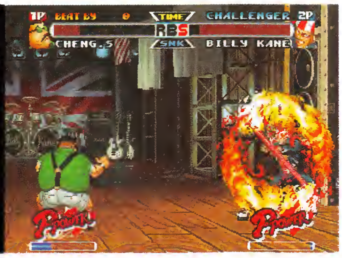
オプション

オプションにSS版で新たに加わったのは全部で3つ。

［SPECIAL］をONにすると、必殺技がボタン一つで出せる「スペシャルモード」になる。

［PAD CONFIGR ATION］は、基本操作やスペシャルモードで使用する必殺技を、好きなボタンに設定することができる。

［DEMO］はOFFにすることで、勝利デモをカットし、ロード時間を短縮できる。



より進化した2ラインバトルもバッチリ再現！



マリーの超必がアンディにヒット！



プラクティスモード。フランコを選択して…



好きなだけハルマゲラッシュの練習だ！



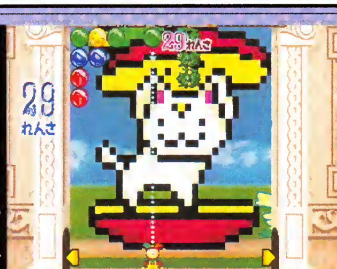
オプション画面。ここでさまざまな項目が変更可能



オプションでSPECIALを選ぶとこの画面に

が出るのでそれを頼りに練習しよう。画面上のフールが消えたら成功。

その後ゲームを再開して連鎖を組むと、その連鎖数に応じて大きくなる謎のネコが現れる。



マジで一見の価値あり。これよりも大きくなる

あーけーど

隠しキャラ登場

●フォーチュン、タワー、ハーミット、テンペランス、ムーン、ハングドマン→すとーりーモードで、タイムカウントの数字とカーソルを合わせたキャラのタロットNoが一緒の時にセレクト×3回。

●ストレングスおやじ→ストレングス娘にカーソルを合わせて△を押す。

●「あーけーど」では、ブラックピエロは使えない。

「おまけ」

スタジオのボタン操作

●スタジオでは、ボタンを押すことでキャラが動いたりしゃべったりする。詳細は以下の通り（一部例外もアリ）。

→：攻撃（小）	↑：攻撃（中）
←：攻撃（大）	↓：ダメージ
□：やや不利	△：かなり不利
○：勝ち	×：負け
セレクト:ニュートラル	スタート：EXIT
L1/L2:BGM ON	R1/R2：BGM OFF

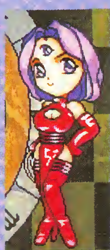
ワールドが着替える

●アトリエのメニュー画面で、以下のコマンドを入力すると、ワールドが着替える。

L1+R1：ムーン風



L2+R1：エンプレス風



L1+R2：バイクスーツ



→+L1+L2+R2：エジプシャンワールド



すごろくモード版エンプレス

●スタジオのキャラセレクト画面でカーソルをエンプレスに合わせスタートを押すと、すごろくモード版のエンプレスが見られる。

キャラクターテキスト

さあ楽しみましょう

秦　崇秀

必殺技



スキが意外に大きい飛び道具。前作に比べると出が遅いっス



移動距離は短いが、ガードされても反撃されない必殺技だ





相手の体力を吸い取る超必殺技。飛び道具を貫通するぞ



対空技。横へのリーチは、ちょっと短め…

衣装



スタンダードカラーは赤。全作1Pカラーはみんなこれ



なんと別ラインには攻撃判定なし(涙)。威力はあるけど使いにくい技かも



じん　ちょん　しゅう
秦　崇秀

プロフィール

- 格闘スタイル：帝王拳
- 国籍：中国　職業：無職
- 誕生日：1980年6月6日
- 年齢：17歳　身長：170cm
- 血液型：不明
- 趣味：旅行
- 好きな食べ物：からいもの
- 嫌いなもの：深海魚（顔が怖い）
- 大切なもの：兄
- 得意スポーツ：球技以外は好き
- 好きな音楽：アニメ主題歌
- 特技：皮肉（本人は悪気なし）

★NF人気投票結果

第1回	第2回	第3回	第4回	第5回
29位	29位	14位	39位	25位

こいよ!!

秦　崇雷

必殺技



押しっぱなしでパワーアップする飛び道具



兄弟お馴染みの突進技。→→→+Aで移動距離がのびるぞ





お馴染み吸い取る必殺技。大きなスキができるので注意だ



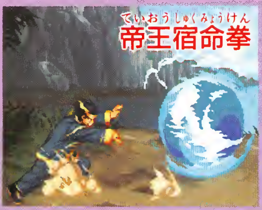
無敵時間がついてる対空技。ガードされると反撃確定



これがMAX版。かなり大きく育ってますねぇ



宿命拳のパワーアップ版。跳びこみを落とせる場合もあるぞ



出は遅いが飛び道具を貫通する必殺技。威力はあるでよ



飛び道具を跳ね返す技。しかし、その他の技には無防備

過去の魂に操られる悲劇の兄弟 秦　崇雷&崇秀に迫る!



じん　ちょん　れい
秦　崇雷

プロフィール

- 格闘スタイル：帝王拳
- 国籍：中国　職業：無職
- 誕生日：1980年6月6日
- 年齢：17歳　身長：170cm
- 血液型：不明　趣味：スノーボード
- 好きな食べ物：杏仁豆腐
- 嫌いなもの：努力
- 大切なもの：弟
- 得意スポーツ：個人技全般
- 好きな音楽：なし
- 特技：オシャレ（最近色気づいてきた）

★NF人気投票結果

第1回	第2回	第3回	第4回	第5回
31位	35位	23位	41位	18位

※プロフィールおよび技の写真は『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のものです。　

秦兄弟のすべてに迫る!

厳しい現実の中で一族の誇りを胸に生きる兄弟

双子の兄弟、崇雷と崇秀。

彼らは6歳の時に伝染病で両親を亡くしてから、兄弟2人力を合わせて生きてきた。

兄弟の父は死の床で一族に伝わる伝説を彼らに語った。

「我々の祖先に秦王龍という男がおってな、始皇帝の護衛長官を務めておった。その力たるや凄まじく、まさに龍の化身の如く千騎の兵を一人で壊滅させたそうじゃ。お前ら2人にもその男の血が流れておる。勇気を持って、お互いに協力して生きていくのだぞ」

しかし、子供2人で生活していくことは難しい。貧しい身なりをしているため、裕福な家の子供たちのいじめの対象となってしまうのだった。

父のいいつけを守り、誇り高く生きてきた2人だが、厳しい現実を前にして次第に人を恨む気持ちがその心を支配するようになってしまう。

秦兄弟はこんな不幸な境遇に育ったのだ。

秦の秘伝書をめぐる闘い 祖先の魂に翻弄される2人

時は流れ、2人が14歳になったある日、兄弟はいつものように近所の子供たちに囲まれ、いじめられていた。

その時、崇雷を凄い衝撃が襲った。気がつくと、いじめっ子たちは半死の状態で倒れていた。その次の瞬間、急に頭痛がおこり、2人は気を失ってしまう。

2人が次に目覚めた時、その体は別の魂が支配していた。

なんと王龍の息子、やはり彼らの祖先である海龍・空龍兄弟の魂がよみがえり、それぞれ崇雷、崇秀の体を支配してしまったのだ!

別の魂に支配されている時、秦兄弟の意識はまったくない。つまり多重人格者のような状態に陥っているわけだ。そして海龍・空龍兄弟は父・王龍の記した秘伝書を手に入れ、完全体として蘇ろうとする。

そんな2人の前に秘伝書の捜索に協力しようという男が現れた。男の名は山崎竜二。

そう、このあとは皆さんもご存じの通り。『餓狼3』以降の餓狼シリーズへと続いていくのだ。さて、幾度となく過去の魂に操られ、闘いに身を投じてきた2人だが、作品ごとに成長が感じられる。

『餓狼3』当時は、山崎に面倒をみてもらっていた(意外だ…)2人だが、今ではちゃんと自立して生活しているし、『RB』のエンディングで見せた彼らの素顔は、年相応の少年以外の何者でもない。

何者にも支配されず、己自身で闘う彼らの姿、そして明るい未来がいつか見られることを期待しよう。

相関キャラ



●山崎竜二(やまざきりゅうじ)

闇のブローカー。『餓狼3』では秦の秘伝書を手に入れるべく、秦兄弟を利用しようとする。



いじめられっ子の汚名返上!怒っている崇雷の姿から弟思いなのが分かるよね



2人で拳法の練習中。きっとりっぱな格闘家になれるだろう。がんばれ!

ワンポイントキャラクターレッスン

秦兄弟の祖先である秦王龍が仕えた“始皇帝”に迫ってみよう!

始皇帝という人物は?

「秦の秘伝書」を記した秦兄弟の祖先、秦王龍。秦一族のいい伝えでは、彼は始皇帝の護衛長官であったという。

さて、始皇帝といえば、東アジア最初の統一帝国「秦王朝」の創始者だ。彼の名は政(せい)。秦の荘襄王(そうじょうおう)の子(大商人呂不韋(りょふい)が実父という説あり)。紀元前247年に13歳で秦王となり、紀元前233~221年にかけて春秋戦国時代の混乱を治めて天下を統一。始皇帝と称し、中国最初の皇帝となった。

そして行政、軍事、監察の3権分立体制の確立や、物の長さ、大きさ、重さなどの度量衡や文字などの規格統一をおこなった。さらに、思想統一として秦に対して批判的な書物を焼き、人間数100人を生き埋めにした(焚書坑儒(ふんしょこうじゅ))。

また万里の長城を建設し、匈土を制圧した東アジア史上最大の帝国を築きあげた。

しかし、始皇帝死後まもなく、度重なる重労働や外征に対する国民の反乱により、秦は滅亡した。

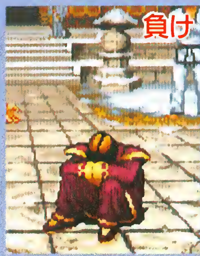
ポーズ



あくびしながらの登場。困った顔の崇雷がかわいいね



ちょっとオーバーアクションで「話になりません」



落ちこむ姿が子供っぽくてかわいいっス



最新作『RBSP』の2Pは赤紫。しぶい色です



ちょっとパールがかった水色。靴もちゃんと同じ色だ

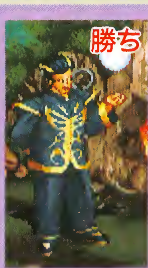


初登場作2Pカラーは黄緑。きれいな色だよね

ポーズ



パワーみなぎる登場ですぅ。気合い入ってるね



ちょっぴり得意顔のお兄ちゃん。しぐさがかわいいね



恨めしそうに見上げた顔が子供らしくていいですな

衣装



弟の赤に対して崇雷のスタンダードカラーは青



2Pはなんと赤。弟とおそろいなのかなぁ



黒です。『餓狼3』の2Pと比べると格段に似合ってるね



『RBSP』の2Pは深緑。しぶい色でいいですね

設定原画

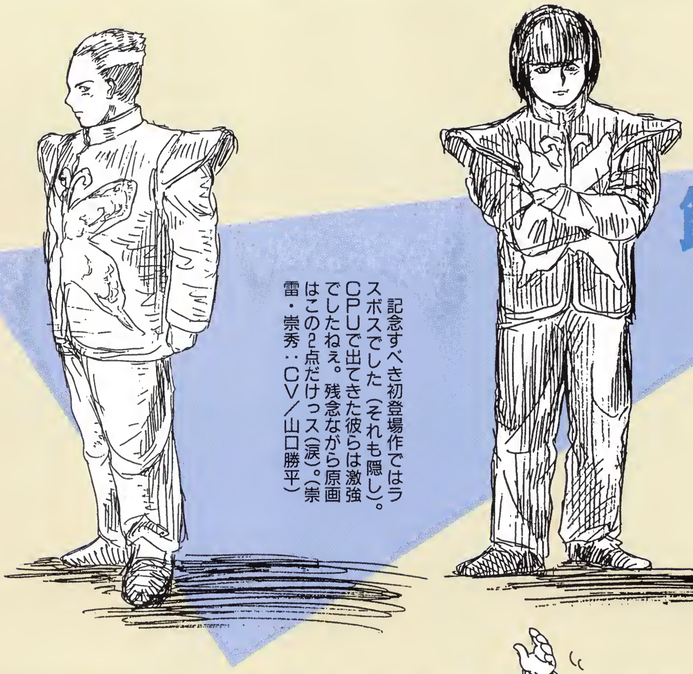
デザイナー様のお言葉

兄弟は最初、別の名前がついていたのですが、上司から「もっとええ名前ないん？」といわれ困っていたところ、知り合いに中国語を勉強している方がいたので、秦兄弟が中国人ということもあり、何かいい名前はないかと相談してみました。

すると「崇」という字は中国の人がつける名前に多いらしく、「雷」は頭を使うタイプではなくて力が強く勇ましい人につけ、「秀」は逆に力は強くないが頭のよい人につけるということを教えていただきました。

この3つの文字を組み合わせ、兄は「崇雷」、弟は「崇秀」となりました。

餓狼3

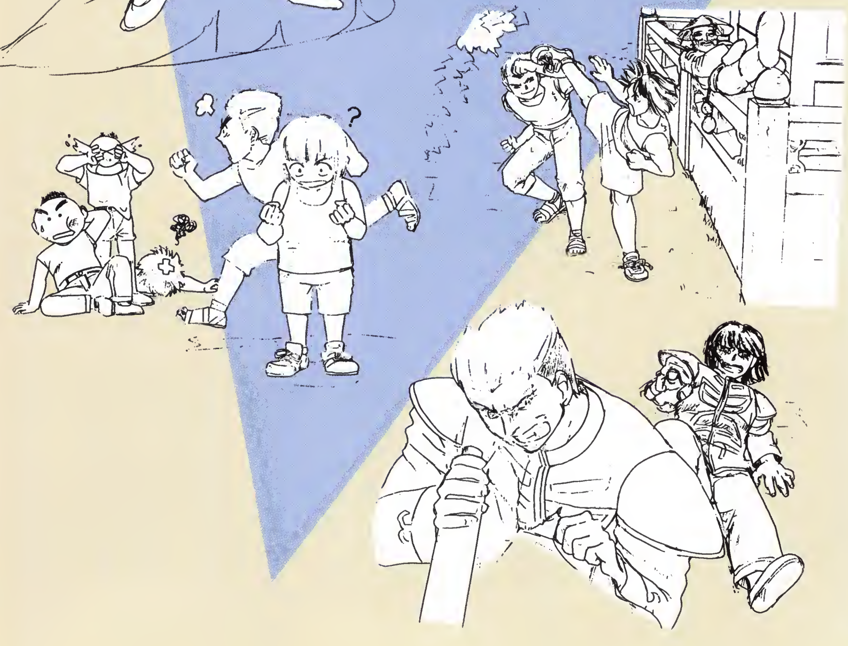


記念すべき初登場作ではラスボスでした（それも隠し）。CPUで出てきた彼らは激強でしたねぇ。残念ながら原画はこの2点だけっス（涙）。（崇雷・崇秀：CV／山口勝平）

RB餓狼



2作目からプレイヤーキャラになりました秦兄弟。エンディングの原画がかわいいですなぁ。（崇雷・崇秀：CV／山口勝平）



Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q 2人が使う帝王拳とはどのような流派なのですか。

A 帝王拳の極意に、拳の強弱は精神力の強弱に基づくとされています。型にこだわるのではなく、いかに精神力をコントロールできるかを基本としていたようです。餓狼伝説のキャラクターたちが駆使する格闘スタイルは、ある意味すべてが帝王拳につながることになります。

Q 2人は一言でいうと、どのような性格をしているのでしょうか。

A ちゃっかり弟と、大人ぶりたい兄。

Q 崇雷の特技は料理だそうですが、一番得意な料理はなんですか。

A 唐の楊貴妃ゆかりの「貴妃鶏（グイフェイヂー）」。

Q 2人はそれぞれ父、母どちら似なのでしょうか。

A 弟が母親似、兄は父親似だそうです。

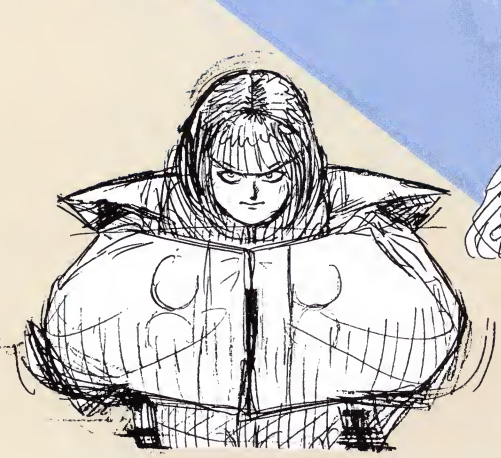
Q 秦兄弟を設定した際のエピソードなどありましたら、お聞かせください。

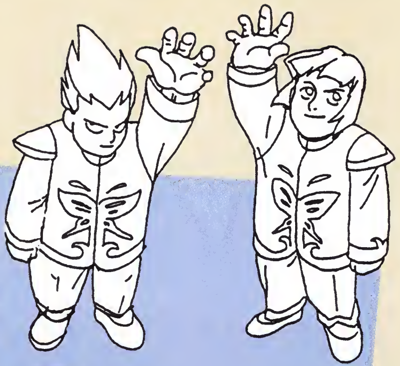
A 最初にキャラクターを作った時には赤い衣装を着た子供の設定で進めていましたが、デザインを詰めていく段階で、2通りの案が出ました。企画内でかなり迷っていたので、ここは一つ会社の偉い人にどちらか決めてもらおうと思い、見てもらうことにしました。

会社の暗い布団部屋の中で沈黙の時間がしばらく続き、一言…「こいつら双子にしたらええんちゃう」

…ということで双子になりました。めでたしめでたし。

RB餓狼SP





最新作『RBSP』。兄弟も17歳になりました（『餓狼3』は14歳）。原画も増えてうれしい限り♡ この作品から多重人格であるらしいというのが分かったのだ。（崇雷・崇秀：CV／山口勝平）



特選メッセージ

崇秀

餓狼伝説3

●勝利メッセージ
・もうすこし楽しませてください。（対人戦）

RB餓狼

●勝利メッセージ
・女性なのにここまでやるとはほめてあげます。しかし相手が悪かったようですね。（VS舞）

RBSP

●勝利メッセージ
・兄さん、怒らないで。勝ちたかったんだよ!!（VS崇雷）
・僕らと組もうよ！ 楽しいよ！（VSビリー）
・裏切れば殺すといったよ、ヤマザキ!!（VS山崎）

崇雷

餓狼伝説3

●勝利メッセージ
・ナゼ オマエハ ヨワイノダ？（VS対人戦）

RB餓狼

●勝利メッセージ
・弱い奴と闘うのは、もうあきた。（VSジョー）

RBSP

●勝利メッセージ
・マタドール？ 俺をなめてるのか！（VSローレンス）
・なんだそれは、帝王拳のつもりか!?（VS崇雷）
・貴様なら役立ちそうだ。俺につけ！（VSビリー）

エンディング



RBSP（崇秀）

かなりトボけた崇秀。かわいいエンディングっス



RBSP（崇雷）

得意満面のお兄ちゃん。崇秀のエンディングに続いてるのかな



RB餓狼

秘伝書を破いてしまう崇雷。彼らは過去の魂から解放されることができるか

次号予告

次号のキャラクターテキストは『餓狼3』で登場して以来、その個性的なキャラクターで多数のファンを獲得した山崎竜二の登場だ！

今年はキング・オブ・ファイターズにも参戦し、その勢いはとどまることを知らない。そんな彼の魅力について徹底的に迫ってみよう！

必殺技一覧（秦 崇雷）

必殺技	餓狼3	RB	RBSP
帝王神足拳	○	○	○
真 神足拳			○
帝王天眼拳	○	○	○
大天眼拳			○
極天眼拳			○
修羅天眼拳			○
帝王天耳拳	○	○	○
帝王漏尽拳	○	○	○
帝王他心拳	○	○	○
龍転身		○	○
超必殺技			
帝王宿命拳	○	○	○
潜在能力			
帝王龍声拳		○	○

必殺技一覧（秦 崇秀）

必殺技	餓狼3	RB	RBSP
帝王神足拳	○	○	○
帝王天眼拳	○	○	○
帝王天耳拳	○	○	○
帝王神眼拳		○	○
帝王神眼拳鋼落			○
帝王空殺神眼拳			○
超必殺技			
帝王漏尽拳	○	○	○
帝王（空殺）漏尽拳			○
潜在能力			
帝王宿命拳		○	○

あのCMをもう1度！
そんなあなたに送る…

NEO・GEO TV CM特集



SNKは昔から、数多くのTVCMを作ってきた。傑作も数多く、今なお記憶に残るものが少なくない。そんなわけでもう1度、あのなつかしのネオジオCMをピックアップ！



龍虎

龍虎の拳

1992

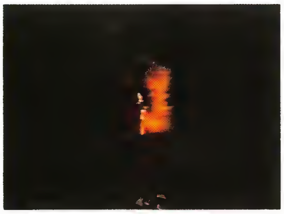
いわずと知れた"100メガショック"第1弾。当然、CMも凝ったものが作られた。人が龍に、虎に、モーフイングするCGが美しい。



NC「無敵の龍が…」リョウの身体がぶれはじめ



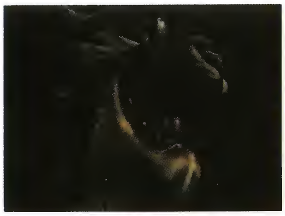
龍へとモーフィングしていく



NC「最強の虎が…」そして、ロバートも…



虎へとその姿を変化させていく



吠えるロバート。その瞳の先に見えるものとは



ガッチリと手を握る、無敵の龍と最強の虎



NC「スーパーリアルアクション」



NC「龍虎の拳」歩いていく2人



ユリ「助けて…」最後に捕らえられたユリが

龍虎の拳2

1994

ハードさが漂うリアルアクション編と、コミカルなライバル編が好対照な龍虎2。全体を通してアメリカンな感じに仕上がっている。

リアルアクション編



リョウのバイクに迫るバイカーたち



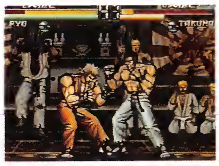
フロントガラスをクラッシュ！



そのあと現れるゲーム画面はもちろんリョウ



人待ち顔のユリ。待っているのは…



再び入るゲーム画面。今度はリョウ対タクマ



手前から画面に入ってくるフェラーリ



運転しているのはもちろん、最強の虎



そのあと、ゲーム画面のロバートが



NC「すごい奴らが帰ってきた。スーパー」



「リアルアクションゲーム、龍虎の拳2」

ライバル編



バイカーに囲まれたユリとロバート



そこに現れたのは…（会話はすべて英語）



誤ってロバートを殴ってしまうリョウ



ぶつくさいいながらも近寄る敵は倒していく



周囲のことなどお構いなしの2人



リョウの後ろに敵が！ロバートが注意するも



そのロバートの後ろにも！ 叫ぶユリ



知らない内に後ろの敵を倒しているユリ…



NC「すごい奴らが帰ってきた。スーパー」



「リアルアクションゲーム、龍虎の拳2」

ミューテイション・ネイション

1992



連続攻撃や、必殺技が豊富な横スクロールタイプのアクションゲーム。こちらのCM映像も、基本的にゲーム画面を再構成したものだ。

（NC）大迫力の連続攻撃、必殺拳。ネオバトルアクションゲーム、ミューテイション・ネイション。

ラストリゾート

1992



美麗なグラフィックで人気を得たシューティングゲーム。CMは、ゲーム画面のみのオーソドックスなものだ。

（NC）コンピュータウィルスの恐怖が迫る。人類に残された、最後の作戦とは。本格的シューティングゲーム、ラストリゾート。

 ※NC=ナレーション

餓狼伝説2 1992

餓狼2のCMは相当のバリエーションが作られている。ちなみに、"ミキ"というのは舞を演じていた女優さんの名前なのだ。

ミキ編


街中の雑踏を、走りぬけていく女性


所々に挿入される、テリーのアップ


はたして、どこに向かって走っていくのか?


雑踏を抜けた先の桟橋にはテリーが…

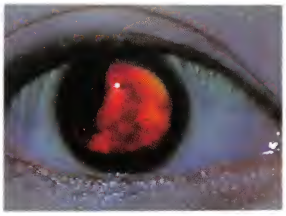

NC「運命のいたずらが、2人をまたこの街に呼び戻す」



「伝説は繰り返す、餓狼伝説2」

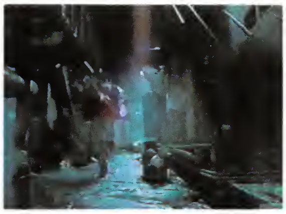
テリー編

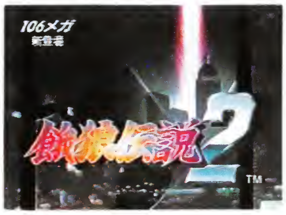

何者かに追われるテリー。はたして誰に追われている?


女性の瞳のアップ。そこに映り込む炎


障害物を飛び越えるテリー。一瞬入る赤い画像の意味は


続いて入る、女性(舞?)のアップ


NC「なぜ闘うのか、誰のために闘うのか」



「伝説は繰り返す、餓狼伝説2」

狼の休息編


窓ガラスを破り、部屋に飛び込むテリー


闘い続けるテリー。彼に休息の時は…


道端にうずくまるテリー。傷を手当てする女性(舞?)


道端と交互に流れる画像。どこからか逃げている?


NC「狼たちに、休息は許されないのか」



「伝説は繰り返す、餓狼伝説2」

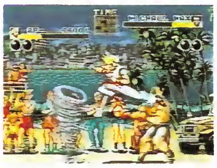
餓狼

餓狼伝説 1991

ネオジオシステムの紹介を含んだもの。"100メガショック!"ではないこの頃は、"エキサイティング、ネオジオ"だった。



NC「エキサイティング、ネオ・ジオ」


「今、まさに宿命のゴングが鳴り響く」



「最強の格闘ゲーム、ついに登場」



「MAX330メガの劇的体験」



「ネオジオシステム、餓狼伝説」

餓狼伝説3

餓狼３のCMはテリー編と山崎編の２種類。ネオジオでの餓狼シリーズとしては、今のところこれが最後。山崎のインパクト強し。

1995

山崎編



ヘリに追われ、走るテリー



NC「敵か味方か、静けさを」



「取り戻したサウスタウンに」



「新たな影が忍び寄る」



「奴は、誰だ?」怯え叫ぶ女性



「ネオジオCD、餓狼伝説３」

テリー編



雨の中、闘い続けるテリー



その瞳の先に、見えるものとは



NC「すべての闘いは、」



「たった一人の勝者のためにある」



「最強は、一人でいい」



「ネオジオCD、餓狼伝説３」

餓狼伝説スペシャル

餓狼スペのCMは、テリー、アンディ、ジョーがそれぞれ主役の３パターン。やけに若い(?)ギースのやられ方がやはり見ものか。

1993

ジョー編



夜の街。吹っ飛ばされるジョー



「ジョー!」障害物に阻まれる舞



不敵に笑うギース。勝負の行方は…



NC「幾つもの伝説が生まれ…」



「そして、消えていく」



「狼は眠らない、餓狼伝説スペシャル」

アンディ編



プールに突き落とされるアンディ



「アンディー!」舞を止めるジョー



アンディとギースの対峙は続く



NC「幾つもの伝説が生まれ…」

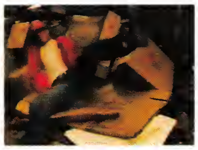


「そして、消えていく」

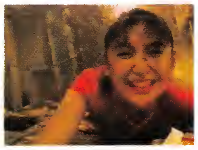


「狼は眠らない、餓狼伝説スペシャル」

テリー編



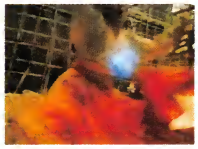
吹っ飛ばされるテリー



「テリー!」舞の声が響く



廃墟で闘うテリーとギース



NC「幾つもの伝説が生まれ…」



「そして、消えていく」



「狼は眠らない、餓狼伝説スペシャル」

ベースボールスターズ２

1992



（ＮＣ）メジャー野球の開幕だ！
なーんたって盛り上がる、ベースボールゲームの決定版！
熱血！　パワー！　ビート！
All right！
ベースボールスターズ２

フットボール・フレンジー

1992



本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。

(NC) パス！　ロック！　アメフトの熱気を完全シミュレート。熱くなれ！　フットボール・フレンジー。

サッカーブロール

1992



近未来を舞台に、何でもありの格闘サッカーが楽しめる。

(NC) 闘いの場に変わったサッカーフィールド。劇的体験、サッカーブロール。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

1994

ゲームのCMとしては一風変わったスタイルが当時話題に。現在では爆発的人気を誇る京も、発売前バージョンでは姿が見えない…。

うわさの真相編



学生「本当に見たんだよ、ウソじゃねえよ！」

次々とザッピングする画面。A氏「餓狼とか、龍虎…」

「SNKの方ですね?!出るんですか、出ないんですか」

NC「その噂は本当なのか」「撮影はやめてください！」

SNKのロゴのあと、最後にこの文字が出てエンド

落とし物編



「いいかげん、本当のこといってくださいよー」

相手にしないSNKの社員。ポロリと何かを落とす

落とし物に気づくインタビュアー。声をかけ…

それが何か気づく。「…あ、あーっ！」

「その噂は本当だった！」「ついに真相が…」

KOF

背中編



「出るんですか、出ないんですか」

「いいかげん本当のこといって」

「ください本当の…あーっ！」

「これいったい、何ですか！」

NC「その噂は本当だった！」

得点王3

1995



映像的にも美しいCM。

(NC) 人口50億のこの星で、1994年のワールドカップを見たのは、のべ312億人。僕たちの星は、水と空気と、サッカーでできている。

得点王2

1994



ナレーションのセンスが光る、得点王シリーズのCM。

(NC) サッカーのルールは、わずか17。最も単純で、最も複雑なスポーツ。ネオジオ、得点王2。

ファイヤー・スープレックス

1993



100メガショック第3弾。

(NC) 命を賭けた闘いのゴングが響く！ ワールドチャンプは誰だ！
100メガスーパーファイト、ファイヤー・スープレックス

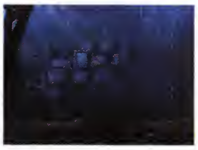
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

1996
1997

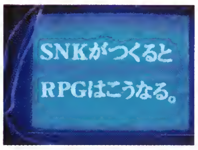
ネオジオCMの最新版。取り調べ編は異様な雰囲気の中進行していくドラマが見もの。モニター編は'96年秋発売予定だった頃のものだ。

侍魂

モニター編



次々とスイッチが入っていき…



暗がりに積み上げられたモニター



それぞれに映った人々がスペックを



連呼していく。その後一気に消え…



再び一つだけ点灯するモニター

近日発売編



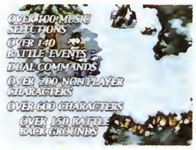
「イベント総数、200以上」



「メッセージデータ10メガビット強」



交差していくSNKとRPGの文字



次々と表示されていくスペック



燃え上がる炎の中、タイトルが表示

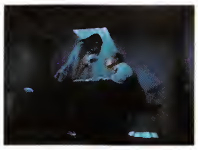
取り調べ編



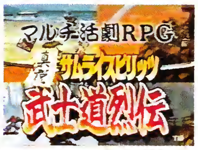
「本当なんです！　サムライが船で…」



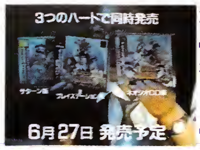
「それに、お地蔵さんが！」



「…しゃべるのか？」机に手をつく女。



「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」



「どれでやったんだ？」「わぁぁ！」

サムライスピリッツ

1993

このCMでめずらしいのは、なんと2分という超ロングバージョンがあること。渋いBGMが流れ、見応えのある作りとなっている。



「剣と共に生き、剣と共に死ぬ運命」



「信ずる物は、己が刃のみ」



「悪しき者、魔界より蘇りきたる」



「邪に立ち向かえし、12の剣士あり」



「ネオジオサムライスピリッツ新登場」

まとめにかえて

というわけで、ざっとSNKのネオジオCMをみてきたわけだけど、残念ながら今回は『真サムライスピリッツ』のTVCMに関してだけは、掲載することができなかったのだ（楽しみにしていた人、スマン）。

ここで真サムのCMを知らない人のために少し説明すると、これは「ゲームをしよう」をキャッチフレーズに、千葉麗子さんと地井武男さんが共演していた豪華シリーズ。

しかもチバレイがナコルルに、地井さんが十兵衛に扮してのチャンバラシーンがあったり（実は撮影はハワイ！）、親子ゲンカバージョン（？）があったりと、どれも楽しい仕上がりになっている。

機会があったらぜひ（難しいとは思うけど）、一度は見ておくことをオススメする。

しかし、この特集を組んでみてあらためて思ったのが、SNKのCMはすぐれたものが多い、ということである。

ゲーム世界を見事な実写にした『龍虎』『餓狼』両シリーズもすごいが、ゲーム本編とはもはやまったく関係ない独自の世界を構築してしまった『KOF'94』や『武士道烈伝（取り調べ編）』なども、見る者に強烈なインパクトを与えずにはおかない（いや、『餓狼スペ』のギースや『餓狼3』の山崎もインパクトあるけどね）。

残念ながらネオジオのCMに関しては、最近はなかなか作られなくなってきた。『武士道烈伝』だって、PSとSSと同時発売だったからなのかもしれない。

ユニークさでは群をぬくネオジオのCM。昔のヤツもいいけど、ファンとしてはやっぱりネオジオのCMの新作が見たいよね。

『月華の剣士』あたりでやってくれると嬉しいんだけどなぁ…。



『龍虎2』より。ゲーム世界を見事に実写化している



『武士道烈伝』より。もはやゲーム本編とは関係のない世界に


ネオジオフリーク
え 実行 影二
7月号のインタヴュー記事で
あ…ありがとうございまする…
ちゃーんと全部読みましたー!!
たくさんのおハガキもいただいてしまい
お礼も言いたくて無理いったら
★白井影二先生のマンガが読めるのはNFだけ(笑)!!
1頁もらっちゃいましたー
NGフリーク様ありがとう
うぇー…
意地
めいっぱい誌面を使わせていただきます。
進行管理 白い影二(笑)
これがお礼になるのかわかンないですが、何をかいてもOK!らしいので
『侍キャラ描くる時のマイ心得』をば…
けど侍魂(64版)に関しては白井はノータッチなのでまちがっちゃだめよーん
小道具をこまかく決めておかないとなかなか描けない白井は当時刀の設定とかも無かった事もあって覇王丸の刀を『二尺八寸の胴田貫(どうたぬき)』と決めて描いておりました。
無茶言うな…
ポリポリ
こいつならブンまわすと思っただけ…
はっきりいってめちゃくちゃ重いです。
幻十郎も同じ胴田貫ですが『大鋩子(おおぼうし)』と決めて描く事にしました
長い
フツウの刀
なぜかというと…
よく切れそうだから…
ぎあーす
ぷしゅ
おまえが言ってどーする
艶唄(小唄)ぐらい唄えんでどないすんのや…
京なまりの幻十郎!
…とまぁキャラを描く時はなるべくそのキャラのイメージにはまって描く事にしてます。
ガルフォードならカリフォルニアのまっ青な空と真白な雲…とか。
半蔵は闇に燃え上る烈しい炎
ナコルルは…白神山系の(世界遺産)ブナ林を心の中に描きます
リムルルは十勝のダイヤモンドダスト。
右京は…右京…は…
私はここに居ます~♪
B.G.M.「春よ来い」
まどの……
こーんなひとりよがりな想いは別にして、(そーゆーコト)『キャラが生き生きしてる』とおハガキをいただいてすーっごくはげまされました。
本当にありがとうございます。
ヒトは自分の背中が見えません。その背中を見て意見を言って下さる方々が居てはじめて姿勢は正されます。
皆様からのおハガキはクリエイターの(白井だけじゃないんだよ)『力の源』
御意見・御感想はどーんどんハガキに書いて自分の思いを伝えないと何の力も生まないよ。
これからもよろしく!影
がんばってどんどんどんどん描いちゃうからね
Mardi Octobre '97.

生駒治美連載vol.19

碧い砂時計

侍魂お披露目 AMショーで 遊びまくる2人…



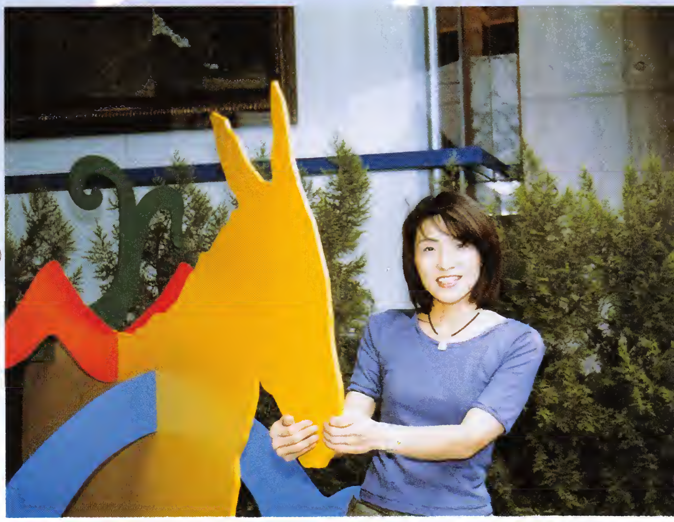
ナコルル／『侍魂〜サムライスピリッツ〜』©SNK 1997

生駒治美 いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。

その他、TVアニメ『こどものおもちゃ』、ラジオドラマ『HAPPY BOY』などでも活躍中。SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。



東京・表参道にて

侍魂お披露目でAMショー出演！ステージの外には楽しいモノが…

ほんわり湯気の立つ鍋が恋しい季節になりましたね。実りの秋のこの時期は、やっぱり何を食べても美味しいのでありますす。私の胃袋は相変わらずいれぐい状態!? みんなも早く大きくなるんだよー。

さて、ちょっと前になるけど、東京のビックサイトでおこなわれたアミューズメントマシンショーのお話をしましょうかね。

今回、SNKブースでは、迫力満点のハイパーネオジオ64『侍魂〜サムライスピリッツ〜』(これは凄いぞ！) の初お披露目ということで、9月20日には幻十郎役のコングさんや覇王丸役の中村さん、色役の南さんがゲストで登場し、色濃いステージが繰り広げられたそうなの。

私はというと、次の日にリムルル役の神谷けいこちゃんと2人で遊びに…いやいや出演したのでありますが、もうステージどころではないくらい楽しいモノがいっぱいあって、大変だったのだ。おまけに全部タダ。For Freeよ。大阪人はこのタダという言葉に弱いのだ。

AMショー探検ツアー!? はしゃぐ2人が見つけたものは

会場に入るなり荷物を置いて、けいこちゃんと見学ツアー。ネオプリも何回やってもタダ。感激じゃ！ もう遊園地に初めて来た子供のように、はしゃぎまくっておりました。

そして私たちは、とってきのモノを見つけてしまったのである。ウシシ。

これを話せばちと長くなるのでありますが、実は私たちナコ・リムコンビで、10月10日から『ねおちゅぴ』というラジオ番組をやっているのよ。聞いてくれているかい (詳細は巻頭特集参照) ？

それでスタッフから、『番組のロゴが出来上がったので、第1回目の収録日までに、1万円渡すから、できるだけ沢山のロゴ入りTシャツを2人で作ってこい』という指令が出てたのよ。それも収録日まで、あと数日という日に…。

でも、困り果てていた私たちを、神は見捨てなかったね。なんとこの会場内に、ロゴ入りTシャツを作ってくれるブースがあったのだ。もちろんタダで！ 歓喜した私たちは「10枚お願いします！」とちゃっかり頼んでしまった。

めでたくTシャツゲット！ 遊びまくって大満足の私たち

当然、ステージではそれをみんなに見せて、ラジオ番組の宣伝し一の、スタッフには「約束のTシャツ、めっちゃ高かったですわー。1万じゃ足が出たので、2万ほど自腹切っときましたわ」といって、Tシャツを渡したのであった。

ラッキー！ これだけでもこのイベントに来たかいがあったというもんだ。Tシャツをあと2枚追加といっても、にこやかに引き受けてくれたお兄さん、ありがとう。いやー、ホント素晴らしいイベントでした。ではまた…。

って、これで終わりかいなー！ さっきから遊びの話しかしてなかったですね。すみません。

その後私たちは、けいこちゃんお気に入りの『おるちゅばんえびちゅ』人形を取りに、クレーンゲームの列に何回も並んでいたのであります。全種類取るまで帰れへん、と喚いておった駄々っ子けいこちゃんは、せっかく遊びに来てくれた安井さんをほったらかして、熱中しておりました。

挙句の果てに、会場が撤収作業しているにも関わらず、ネオプリしていた私たち。うーん、大満足。

やっぱり仕事の時は、こうでなくっちゃね。あぁ浮いた1万円、何に使おーかな??

生駒治美の なんでも 質問箱

Q 生駒さんは写真などで、モノクロ、カラー、セピアの中で、どの色が好きですか？

（神奈川県／T・Oさん）

A ネオプリだとカラーだよね。だって、私が綺麗に撮れるから。そんでもって、普通の写真の場合だったらモノクロかな？ だって、私が美しく見えるから…。オーホホホホッ！ って、これじゃシャルロット。

実は、被写体によって表現の仕方が違うのでどれとはいえないけど、自然の色が楽しめるということで、カラーが好きだな。

PRESENT

生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計 12月号」係まで。

締切りは12月9日必着。発表は2月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。10月号の当選者は、愛知県の荒川豊美さん。おめでとう!!

※『生駒治美のなんでも質問箱』への質問を募集します。生駒さん本人のことやキャラに関することなど、聴きたいことをハガキに書いて送ってね！ 待ってます♡

安井邦彦の遊びは終わりだ!!
—ROUND 17—

オロチ編 衝撃のEDを安井氏が斬る！

**皆はもうあのエンディングを見たかー!? あまりの展開に涙した人も、筐体にぱんちした人も多いという、三種の神器チームのエンディングだー！
今回はオロチ編完結記念ということで、あえてこの重い テーマに挑戦。
安井さんの見解を語ってもらったぞ。**

はかないものは美しい それは“季節”であり“花”であり…

皆さん、こんにちは。キンモクセイの薫る季節も過ぎ去り、いよいよセーターが手放せなくなってきた今日この頃、いかがお過ごしでしょうか。

昨年の今頃も同じようなことを書いたと思うんですが、僕はこの、短い秋が冬に移り変わっていく今の季節が大好きなんです。

空気がピーンと澄んできて、夕焼けがことのほか美しい晩秋…。『秋の夕日はつるべ落とし』なんていいまわしもあるくらいで、本当に短く、はかない季節ですね。だからこそ、余計美しく感じられるのかも知れません。

そう、はかないものは美しい。それは花の命？　あるいは一瞬の流れ星？　それとも僕たち人間の命？　いや待て、ひょっとしたら、某人気ゲームのキャラクターの命？　オー、マイ、ゴッド!!

いやいや、実はKOFも今年で『オロチ編』完結ということで、僕も見たんですよ、『三種の神器チーム』のエンディングというやつを…。

何かこう、ずいぶんイジワルなところで話がブッタ切られていたけれど、あのあと京と庵はどうなっちまうんでしょう？　もしかしたらその命ははかなく…!?

八神　庵との出会い 初めての録音は手探り状態で

思えば今をさかのぼること2年と半年、都内某所の録音スタジオで、僕は八神　庵というゲームキャラクターに初めて出会いました。

当時僕は格闘ゲームのなんたるかもまるで知らず、そのボイス録りの時に手元にあった資料といえば、1枚の紙に並べられたいくつかの台詞と2、3枚のモノクロキャライラストだけ。他に知らされていたことは、彼が『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』の重要な敵役だということぐらいでした。

ですからはっきりいって、『役作り』なんてことは何も考えず、ただただ自分の感性だけを頼りに録音に臨んだものです。あとは現場にいたスタッフの方々の指示を聞きながら、何パターンか試してみるぐらいでしたね。

その後現在に至るまで、ゲームだけにはとどまらず、歌のレコーディングがあったり『DJステーション』なんかの悪ふざけ（?）ドラマもあったりして、彼のおかげで僕もずいぶんと楽しませてもらいました。



八神　庵／『The King Of Fighters '97』
©SNK 1997

劇的なEDに呆然 ゲームだけではもったいない!?

しかし、今年になって事態は急変。『ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ』…？　そしてあの『三種の神器』エンディング…!?

八神　庵というキャラに入れこんであのエンディングを見ると、かなり鳥肌モンですよね。暴走して、京やちづるを襲うハズがお仲間（?）のオロチくんに飛びついて、首を絞めちゃったりして…。

ゲームという制約上、淡々とストーリーが進行していくんですが、このシーンはかなり劇的。微妙なニュアンスを表現できる映画にでもなったら、より感動的に僕たちの心に残るハズです。ウ〜ンもったいない。SNKさん、なんとかしてください！

でも本当に庵はどうなるのかしら？　皆さんも、彼の無事を祈ってあげてください！

ではまた次回！



やすいくにひこ 安井邦彦	YASUI KUNIHIKO PROFILE

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：4〜5年
〈声優としてのキャリア〉
ネオジオゲームキャラ：八神　庵（KOF'95、'96、'97）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER　緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

安井邦彦の おヤスイ御用だ！

庵に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるこのコーナー。

今回は第2の真吾を目指す読者さんからの質問です！

Q：俺は俺の弟子になりたい!!　ていうかなるぞ！　誰も止めるな！　というわけで安井さん、どうすれば俺は俺を弟子と認めてくれますか？
（富山県：川渕寛）

A：えっ、弟子になりたい!? 俺の!?　ウーン、結論からいいましょう。それは無理でしょうね。彼はとても弟子なんかとれる心境じゃないと思いますよ。

京と違って彼女もチームメイトもいないうえに、今年はとうとう人間やめちゃって「京ォォ〜ッ！」なんて遠吠え放つ、オリの中のケダモノ状態…。

分かるでしょ？　今の彼のそばにいられるのは『孤独』という恋人だけなのです。

だからあなたも「弟子になりたい」なんて無茶なことをいわずに、『風のアレゴリー』でも聴いて、せめて彼の気持ちだけでも察してあげてください…。ウウッ、なんて優しいんだオレ…！

野中政宏の へへ、燃えたろ？ 第5回

ラジオドラマ『KOF '97　宿命編』、ついにCDで発売！　神拳を会得できずに悩む京を演じる、野中さんの演技は必聴だ。
というわけで、今回のコラムはドラマの内容に合わせてかなりマジ。徹底的にマジ！
野中さんの京に対する熱い思いを聞いてみよう。



PROFILE

野中政宏 のなか まさひろ

誕生日：10月15日　出身地：広島県　血液型：A型　趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信　担当ネオジオキャラ：草薙　京（KOFシリーズ）／首斬り破沙羅（サムライシリーズ）　その他の仕事：FM守口にてDJ、CMのナレーションなど

交錯する2つの運命 神が選んだ拳とは…

神？　悪魔？ もっとも遠くて近い2人

何かの『教え』を信じているワケではない。その姿を見たこともないし、声を聞いたこともない。それでも人はみな多かれ少なかれ、神や悪魔の存在を意識している。

しかし神とは、そして悪魔とは一体なんだろうか？

そして人間とは…？

今回は、ラジオドラマ『KOF'97　激突編&宿命編』を通して僕が感じたこと、考えたことを話すことにしよう。

神と悪魔。

『決して相入れない、対極にあるモノ』と考える人もいれば、『どちらも同じモノで、表裏一体だ』という人もいる。

僕はどちらかといえば、後者の考え方に近い。なぜなら、神は『人の良心の結晶』で、悪魔は『人の悪意の結晶』だと考えているから。

京と庵。まったく正反対かと思えば、実はよく似ている存在。2人の関係は、神と悪魔のそれによく似ている。しかし、彼らは神でも悪魔でもない。僕と同じ、いやそれ以上に人間らしい『人間』なのだ。

千800年の時を経てよみがえる 草薙の剣の伝承

今回京は、草薙の神拳を手に入れた。ある『力』に選ばれることによって。

かつては、ヤマタノオロチを退治した草薙の剣に宿っていたというその神の『力』。それは剣に宿る時には剣をたずさえる者を、拳に宿る時には拳を持つ者を選ぶといわれている。

では、選ぶ基準はなんだろう？　僕は『その者が誰よりも人間であること』だと思う。

人間は弱くて、1人では生きられない。いつも自分を理解してくれる人を探している。でも、相手を理解しようとしなければ、その望みがかなうことはない。

だから人はお互いに支え合って理解し合い、ともに手を取って生きていく。互いに欠点を補い合うことで、それを克服することができる。人は周りの人間とふれ合い、助け合うことで、初めて『完璧』に近づくことができるのだ。

そして、人は自分の弱さを知ることで『強く』なれる。人は強くなることで、『優しく』なれる。その優しさが、人が人であるゆえに持つことのできる『力』だ。

宿命に選ばれる者たち 大事なのは『人間らしい』生き方

今回のラジオドラマで、京の親友、紅丸がオロチと血の契約を結んだ。しかし、それは京に草薙の神拳を会得させるためだった。

自分の未熟さゆえに親友を危険にさらしたことで、京は自分もまた無力な『人間』であることに気づく。しかし、それでもあの絶対的な力を持つオロチに立ち向かっていった。

だからあの『力』は、『草薙京の拳』を選んだのだ。そして京は、神拳を自由に操れる『神の剣』になった。

『神の剣』となることに、なんの抵抗もなかったといえば嘘になるだろう。でも彼は選ばれたのだ。彼が望む望まざるに関わらず。

今回のドラマを通して思ったのは、京と庵の宿命って、実は『誰よりも人間らしく』生きることなのかもしれないということ。皮肉だよね。彼らは誰よりも普通の人として生きることが許されないのだから。

ドラマなんて100通りの感じ方ができるし、みんなが自由に楽しんでくれれば嬉しいんだけど、僕が精一杯演じた京の思いが、みんなに伝わることを願っている。



草薙　京／『The King Of Fighters '97』

野中政宏の お楽しみは これからだ！

野中政宏質問コーナー第2回！　野中さんのコト、もっと知りたいというギャル&少年よ、君たちのアツイ質問をお待ちしてるぜ！

Q：京以外ではどんなキャラの声をあててみたいですか？
（山口県：山花ドラゴン）

A：よく聞かれるけど、答えづらい質問なんだよな、これ。

僕は『役者は演じるのが仕事、配役はプロデューサーの仕事』だと思っているので、与えられた役を魅力的に演じることしか考えられないんだ。

それでもあえて答えるとするなら…やっぱり敵役かな。

例えば、『ツキノヨルオトコノチニメザメルノナカ』とかさ。あ、でもこれじゃただのスケベオヤジだな。

ま、とにかく、こういうのは巡り合わせだからね。僕にできるのは、もらった役を大事にすることだけです。ハイ。

その後の狼炎チーム

三匹が行く！

作・画/坂本みのる




あっはっは
燃えうつっちまったかー
失敗 失敗
言いたいことはそれだけか…？
ぎゅいーん
MAXIMUM ×2
落ち着けっ!! とにかく水や 早よ火を消さんと…
あっ ケンスウ!?
ぽん
それ… お師匠様のお酒じゃない？
酒!?
どっく
どっく
草薙教授の理科教室
alcohol
酒に含まれるアルコールは炭化水素の水素原子を水酸基で置換した化合物…
とにかく揮発性で引火しやすい液体です
…ってなんだかわかりませんね
お酒は直接火にかけちゃあだめだよ
ぐつ
ぐつ
酒
バカヤローッ!! よけい激しく燃えてんじゃねーかっ!!
あああー なんでやねん
パニック映画みたいになってもうた
ゴオオーッ
げっ!?
バキッ
よし！避難完了
うわ
バキ
バキ
戦いは空しいわ…
戦場では一瞬の判断ミスが命とりだ
惜しい戦士たちをなくしたな…
勝手に殺すんじゃねえっ!!
…てなわけでつづく!!

電話予約限定商品

限定500部

SNKオリジナル・1998年度版『KOF WORLD CALENDAR』

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

KOFカレンダー緊急発売！ 6ページのカラーイラストはすべて描き下ろし。ファンなら絶対ゲットだぜ！

KOFカレンダーは電話予約でのみ受付けます。

電話予約受付け日：
11月16日
PM1：00～PM6：00
電話番号：
(03)5395-6314
(03)5395-6776



価格:1、890円
送料:1部1、200円、2部以上1、800円
商品番号:C−KOF−01

サイズ:タテ370㎜×ヨコ370㎜
（見開きサイズ
タテ740㎜×ヨコ370㎜）
フルカラー/6枚(表紙除く)

限定品ですので、定員になり次第締め切らせていただきます。大変混雑することが予想されますので、つながらない場合は時間をおいてから、もう1度おかけなおしください。

上記以外の時間には、ご予約をお受けすることはできません。ご了承ください。

1回の電話につき3部までご予約できます。

商品の発送は12月初旬になります。



KOF'97マスコットキーホルダー

価格:3、675円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:MK-KOF-01

15種類1セット

KOF'97ぬいぐるみ



Aタイプ：草薙　京、矢吹真吾、椎拳崇、シェルミー、ブルー・マリー

Bタイプ：八神　庵、七枷　社、クリス、不知火　舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

価格:各3、675円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:NU-KOF-01

5種類1セット



B・O・Fマスコットキーホルダー

価格:1、575円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:MK-BOF-01

5種類1セット

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ここに掲載されている商品の販売期間は12月8日までです(電話予約商品は指定日のみ)。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

ハード・周辺機器

●NEO・GEOCDZ
価格：20，790円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H-NCZ-03
SOLD OUT!

●NEO・GEOCD
価格：34，440円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H-NC-02
SOLD OUT!

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード３機種とも使用可能
価格：1、890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード３機種とも使用可能
価格：4、095円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-03
SOLD OUT!
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード３機種とも使用可能
価格：2、730円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード３機種とも使用可能
価格：2、310円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
音声端子が２つとビデオ端子が１つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD，CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード３機種とも使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
音声端子が１つとビデオ端子が１つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-03
SOLD OUT!
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

サムライスピリッツ タペストリー



５種類１セット
※閑丸のみ別サイズ

価格:3、150円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01
サイズ:A２(594mm×420mm)

ネオジオウォッチセレクション

価格:各1、995円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:WA-NG-01



③KOF
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ
希望の番号を必ず明記してください。

①番と②番は売り切れです。

ネオジオ ステッカー



価格:2、310円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST-NG-01
サイズ:タテ150mm×ヨコ70mm

KOF２枚、餓狼３枚の５枚１セット。

ナコルルコスチューム



上着、ズボン、リボン、手甲、帯の５点セット。

価格:52、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)
※チチウシは含まれておりません。

リムルルコスチューム



上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の５点セット。

価格:52、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

キャラクターシューズ



●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F(送料一覧表参照)
サイズ:23.５cm・24.５cm
(希望サイズを必ず明記)

テリーキャップ



フリーサイズ
価格:3、990円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01

草薙　京ジャケット



価格:36、540円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

草薙　京グローブ

フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01

草薙　京ピンバッチセット



価格:1、050円
送料:B(送料一覧表参照)
商品番号:B-KYO-01

八神　庵ジャケット



価格:31、290円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料（手数料）一覧表
A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=１セット100円、２セット以上200円
D=２セットまで500円、３セット以上800円
E=１セット500円、２セット以上900円
F=１セット1、000円、２セット以上1、500円
G=１セットにつき1、000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、１番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受付けておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は２～３日、郵便振替では５～６日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、２～４週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。
●在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
☎03－5395－6776
受付け時間　PM１:00～PM８:00(土日、祝日を除く)

最新音楽 CD&VIDEO

CD
テリーの魅力満載！熱い語りを聴こう!!



SNK Characters Sounds Collection Vol.4 テリー・ボガード

SNK新世界楽曲雑技団

●11月19日発売
1,529円
CD:PCCB-00288
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典:スーパーピクチャーCD

お久し振りのSNKキャラクターズサウンズコレクションは、テリー兄貴の登場だ！いつも明るく陽気な彼。そんなテリーの隠された心の声がたっぷり聴けるこのCD、待ち焦がれていたファンも多いはず。

これを聴いて、テリーの熱い魂に触れてみよう！

ディレクターノーツ

SNKキャラクターズサウンズコレクションも、4作目となりました。今回登場するのは、餓狼伝説、KOFシリーズでおなじみのテリー・ボガード。

テリー役を演じる橋本さとしさんの新録『語り』の収録は、9月に都内のスタジオでおこなわれましたが、TVドラマ2本かけもちという大忙しの中、スケジュールを何とかいただいての収録となりました。

今回、ゲムドラ・ラジオドラマの脚本でおなじみの滝本正至氏によるシナリオは、インタビューに答えているテリーという設定でしたが、ジェフのこと、ギースのこと、女の子のことなど、次々と、元気で優しくてちょっとシャイでむちゃくちゃカッコいいテリーの魅力がとてもよく伝わると思います。本当に目の前でテリーに話しかけられているような気持ちになりました。

そしてインタビューを盛り上げるBGMは、梶原順さんによる『クリキントンギターバージョン』。曲調こそ違いますが、実にテリーらしい素晴らしいアレンジバージョンに仕上がっています。

またブックレットには、SNKの開発の方と、『クリキントン』作曲のKONNY氏よりコメントをいただきました。制作者の想いが伝わってきて、テリーファンであってもなくても、彼のカッコよさに触れることができるような、素敵なコメントです。

ずらずらと書いてきましたが、いろんな方々の手によって、キャラクターの魅力を1枚のアルバムにいっぱいにつめこんだ『SNKキャラクターズサウンズコレクション』、あなたの側にぜひ、置いておいてください。

CD
'97の隠された真実!? 待望のドラマCD登場

ファンならば喉から手が出るほど欲しいCDが登場！このスペシャルCDがあれば、景品がうまく取れないと嘆いていた人も、みんなのドラマが聴けるのだ。

ちなみに内容は、京&ユキ、アテナ&ケンスウ、舞&ちづる&キング、マリー&山崎&ビリー、真吾、庵の6話収録。どれを取ってもぜひ聴きたいものばかりだね！

ディレクターノーツ

非売品として雑誌などでも紹介され、SNKのクレーンゲーム、ネオミニ専用アイテムとして話題を呼んでいる、KOF'97キャラクターによるオリジナルドラマを収録したCD。6種類のシングルCDをすべてそろえたくて、もうすでに大金をつぎこんでいらっしゃる方も多いのではないでしょうか。

その6通りのドラマをすべて一枚のアルバムに収録したものが、サイトロンから発売されます。すごくおいしいけど、罪なCDです。

このシングルCDの制作のきっかけとして、新世界楽曲雑技団のKONNY氏曰く、「個々のキャラクターの魅力やその世界観は、とても重要なアイテムだといつも考えています」とのことで、『みなさんとSNKのゲームとの仲』をより深く取り持ちたく思い、今回の企画を考えた」というSNKの姿勢が、見事に反映された作品だと思います。

今回のアルバムでは『KOF'97』に登場する12人のキャラクターたちの物語が取り上げられているわけですが、キャストはもちろんのこと、制作スタッフも豪華です。新世界楽曲雑技団のKONNY氏プロデュースのもと、SNK作品のサイトロンドラマCDでおなじみの、滝本正至氏の書き下ろし脚本になっています。

「この物語を聴いて彼らの想いを知った人にとって『KOF'97』がより魅力あるゲームとなるよう、スタッフ全員願っています」という、SNKスタッフのみなさんの想いがあふれんばかりにつまったアルバムです。

SNK Characters Sounds Collection Vol.5 KOF'97キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION

SNK



●12月3日発売
1,529円
CD:PCCB-00292
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典:スーパーピクチャーCD

NEO·GEO FREAK
読者プレゼントコーナー



ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ネオジオCD版
ポスター
/5名
(SNK)
1

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
フラッグ/3名(SNK)
2





3
マネーアイドルエクスチェンジャー
ミニステッカー/10名(アテナ)



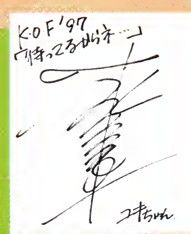
4
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
マスコットキーホルダー
/3名(SNK)

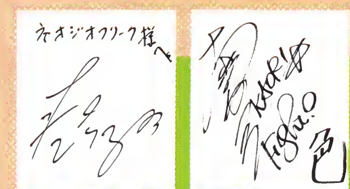
5



マジカルドロップIII
タロットカード
/3名(データイースト)

6
小島朋子
サイン色紙/5名



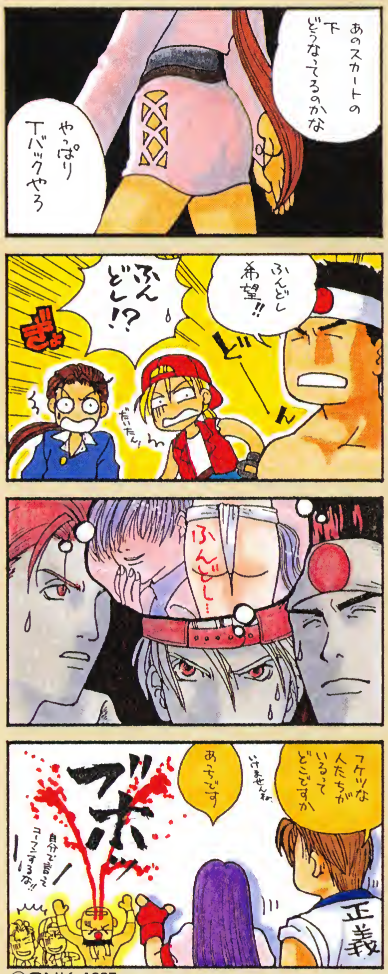


7
侍魂声優
(中村大樹・南かおり)
サイン色紙/5名



8
サイトロン ネオジオ カードホルダー
/5名
(サイトロン&アート)

月刊4コマFREAK
作・画/坂崎拓海



応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答を記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切りは12月9日必着。発表は2月号(1月9日発売)誌上。

ネオジオフリーク10月号プレゼント当選者発表

①ザ・キング・オブ・ファイターズ97ポスター
井上哉・長野県/木藤俊一・長野県/古屋正人・神奈川県/市橋カコ・京都府/中享介・京都府

②マキシマムフォース トランクス
山谷量之・和歌山県/福士朋基・兵庫県/荒川晃市・埼玉県/岡部真人・東京都/前田英律・静岡県

③こうすればキミにもゲームソフトがつくれる!
岡田功・栃木県/則竹景造・青森県/細川正称・愛知県/山根靖人・宮崎県/栗栖ともみ・北海道

④栗栖ゆきな サイン色紙
巽裕斗・奈良県/山口博之・岐阜県/亀島裕一・長崎県

⑤SNK Characters Sounds Collection Vol.1 草薙京
竹中雅哉・兵庫県/佐藤なつき・新潟県/岩滝恵・富山県

⑥サイトロン特製オリジナルCDポーチ
東田正夫・青森県/今村哲治・長崎県/比嘉定治・大阪府/及川拡之・岩手県/坂庭徹・群馬県

⑦電流イライラ棒 クリアカードセット
菅原偉明・秋田県

⑧WORLD HEROES PERFECT サターン版 ポスター
宮本香代・大阪府/内藤千博・岐阜県/柚江省吾・広島県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます。

NEO·GEO FREAK 1月号予告

次号は12月9日発売　定価590円（本体562円）

侍魂 ～サムライスピリッツ～
必殺技解析&コマンド公開

～幕末浪漫～ 月華の剣士
全キャラ必殺技解説&性能評価

ショックトルーパーズ
序盤ステージ攻略

◆特集
ネオジオ10大ニュース '97年を振り返る

◆キャラクターテキスト
山崎竜二
（餓狼伝説シリーズ）

◆ネオジオ・ボスキャラ列伝
羅将神ミヅキ
（真サムライスピリッツ）

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
安井邦彦～遊びは終わりだ!!
野中政宏～へへ、燃えたろ？

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　12月号
第3巻第12号　通巻第31号
1997年12月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170　東京都豊島区東池袋3－7－9
出版営業TEL03－5992－2051
広告営業TEL03－5992－2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112　東京都文京区水道2－13－12 SKビル202
TEL03－5395－6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●デスク／田原節子，新井正信，平田政憲
●編集スタッフ／稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，森さくら，片山恵子，大島ゆり子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP－たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，松永一美，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／脇田明美
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，印牧利昭，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，奥田雅弘，梶敏也，作花範男，中川真理子，宮崎有史，池田涼子，今村友信

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●求む!!　副編集長。これまでのように『取り敢えずコイツで…』みたいなのは、全体のレベルが上がった今ではちょっとねぇ…。という訳で、新井くん、もう少し遅刻減らない？（勝俣）

●NUNOの「CRAVE」を延々と聴き続け、何かに陥りそうになっていた私ですが（なんだろうね）。ちょっと復活。春までは生きられそう。AEROSMITH早くこーい！（田原）

●スパロボF（スーパー）終わる。面白いんだけど、いくら強くてもエヴァには興味がないのでほぼ無改造。やっぱ2回目はザクをフル改造だろ。関係ないけどキャンプいきてぇ。（新井）

●ソウルハッカーズの発売まであと少し。悪魔合体主体の遊び方をするオイラは、あの可愛いメイドのねーちゃんを沢山見れるだろう。メイドの服っていいよね。いや、男として。（平田）

●『はいってねえぞ、ばばぁ！』という落書きが私の後記にありました。とても残念です。人はどうして争い事を好むのでしょう？　でも田原さん、私は貴女を許します。悪者でも。（稲葉）

●東京モーターショーにいったじょ。かっちょいい車&お姉ちゃんたちにウハウハ状態。ハーレースペース最高♡写真もいっぱい撮ったじょ～。二輪もいいが四輪もいい。欲ぴい！（蒲地）

●たまごに続きてんしもゲット！　超プリティと子育てに励んでいたがうっかり会社に忘れ2日ほっといたら親父に化けやがった。あちしも悪かったのだがやっぱショックなのだぁ!!（林）

●先月の格ゲー館で、私のレバーの持ち方が変だと指摘された。そういやそうかな…。でも普通の持ち方にすると、技でないよ？　う～ん。森さくらでも分かる、初心者格ゲー講座希望！（森）

●愛しい人に貢いでしまうのは女の性か。稼いだ資金のほとんどをつぎ込んだ所為か、私のサイバスターはやっぱり強い♡　アカシックバスター最高！完結編早く出て欲しいにょろ。（片山）

●「頭で考えられないにゃあ。肌でも摑めないのにゃあ」そんな今日この頃。11月はジャスティス休暇が欲ぴいねぇ。あっそだ平田さん、オイラ、XメンVSリベンジしたいにゃあ（滅）。（大島）

●某誌の評価によるとロンドはつまらないらしく、購入にやや抵抗感が…。こんなことなら、無理してでも体験版を入手しておけばよかったと後悔。結局買うんだろうけど。（ジェイケイ）

●侍魂を少しいじった。けど、技の使い道やスキなどを調べる暇もなく残念無念。もう少しやりたかったなぁ～。
そういえばストⅢの新作が出たんだよなぁ～、やってみようかな!?（鷹）

●しっかりやり込む暇もなく、結局全国大会に出れませんでしたセイヴァー。へボすぎりゅ。侍魂、初めていじくったけど結構気に入りました。前評判ほどじゃなかったなぁ。（モリスケ）

●毎月アンケートハガキを読んでると、今更ながら多くの人に支えられているなと感じます。お互い面識はないけれどNFによって心は通じ合っています。それを伝えたかっただけ…。（ゆーち）

●10―KEY君、メタスラTAスゴイです。特に6面のショットガンパターンには感動。受験が終わったらまたスコア送ってネ。でも俺みたいな遊び人学生にはなっちゃダメだゾ！（DSP）

●『忍ペンまん丸』はいいですよ。ネンガ様（推定年齢80歳って本当…!?）の魅力に、不覚にもはまってしまった私…。もう、終りでしょうか。故郷の姉へ。梨をありがとうね♡　（脇田）

制作・編集：月刊ネオジオフリーク編集部　発行：株式会社　芸文社

月刊ネオジオフリーク12月号
侍魂 ～サムライスピリッツ～ キャラ別必殺技解説
SNK公認NEO・GEOオフィシャル情報誌
芸文社

月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
1997年12月号

1997年12月1日発行（毎月1回・1日発行） 第3巻第12号 通巻31号
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤 発行／株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3－7－9 ☎03・5992・2051（営業） ☎03・5395・6314（編集）

定価590YEN
本体562yen
芸文社



雑誌07225-12
T1107225120595